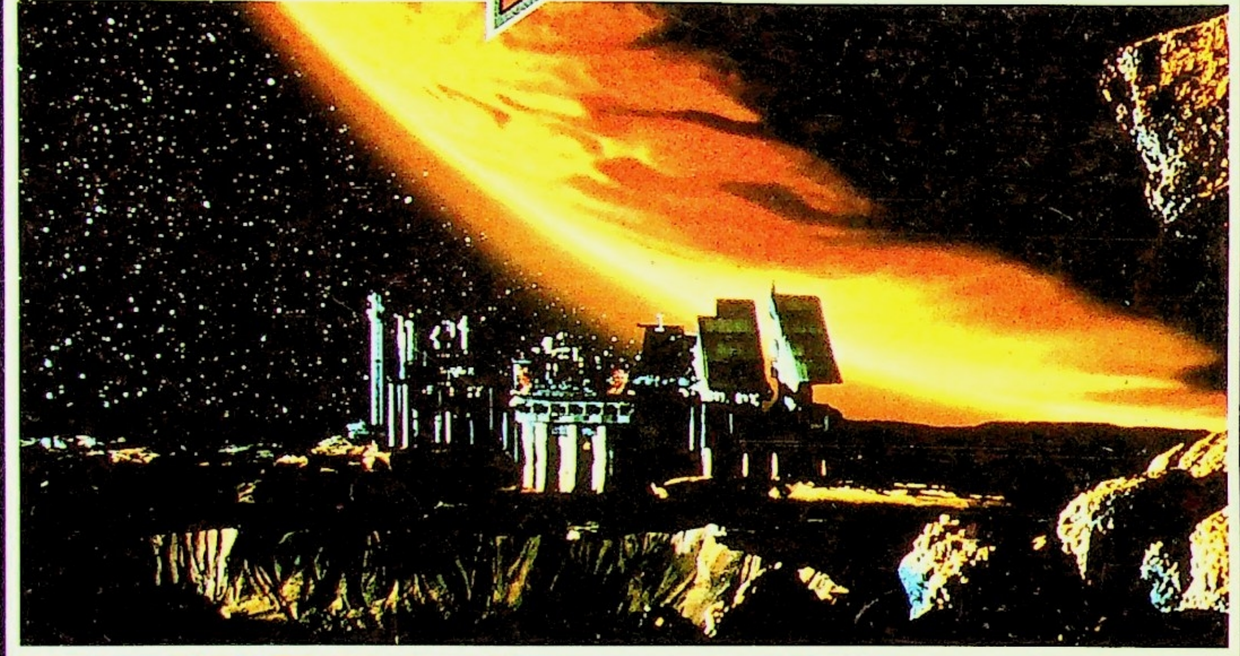
20

BIMESTRIEL
18 F

L'ECRAN FANTASTIQUE

LE MAGAZINE
COULEURS
DU CINEMA
FANTASTIQUE
ET DE S.F.











DOSSIER : OUTLAND Le film de Peter Hyams

Les effets spéciaux de HURLEMENTS

ENTRETIENS : David Hemmings, Joe Spinell,
Ray Harryhausen, Oliver Stone

L 1552 - 20 - 18 F



L'ÉCRAN FANTASTIQUE



LES ACTUALITÉS

LES FILMS

LA CHRONIQUE

Notre couverture : « Outland », de Peter Hyams.

Une rentrée exceptionnelle

Depuis l'extraordinaire succès de **Star Wars,** suivi de ceux d'**Alien** et de l'**Empire contre-attaque,** c'est devenu une tradition : chaque retour de vacances nous convie à une nouvelle et importante découverte dans le domaine de la SF.

Ce mois-ci, ce sont deux films-évènements qui explosent sur nos écrans !

Réalisé par Steven Spielberg et conçu par George Lucas, **Raiders of the Lost Ark** est le résultat d'une étonnante association, unique dans l'histoire du cinéma, entre deux super-champions du box-office. Amis depuis sept ans, Spielberg et Lucas inaugurent avec éclat une fructueuse collaboration, dont on ne pourra que se réjouir. Aventure fantastique, exotisme, science-fiction : **Raiders of the Lost Ark** enthousiasmera les amateurs de cinéma-spectacle de tout âge.

Cette dernière remarque pourra également s'appliquer à **Outland,** de Peter Hyams. Ce talentueux réalisateur (**Capricorn One**) ouvre une voie nouvelle dans le cinéma de SF, en débarassant celui-ci des clichés et stéréotypes qui trop souvent l'encombrent. Intelligent, rapide, efficace, chargé d'émotion et de violence, **Outland** est un nouveau regard dans ce genre : les effets spéciaux servent de support à l'action, mais ne l'encombrent jamais. Peter Hyams créé donc un précédent. Paradoxalement, il nous présente une œuvre rigoureusement personnelle qui s'avère un remake spatial du célèbre **Train sifflera trois fois.**

Une rentrée riche, donc, qui nous laisse espérer une semblable saison cinématographique.

Illustrations : Nous remercions tout particulièrement pour la documentation mise à notre disposition les services de presse de : Artistes Associés, C.I.C., Emi, Warner-Columbia, Orion Pictures, Films Jacques Leitienne, U.G.C., Parafrance, ainsi que MM. Jean-Marc Lofficier, Frédéric Albert Lévy et Dominique Monrocq.

COURRIER DES LECTEURS

« J'habite à Angers, et je fais donc partie de la catégorie des spectateurs défavorisés au niveau du cinéma (en général, et surtout le fantastique). Paris a le privilège de diffuser presque tous les films de SF : tant mieux pour les parisiens ! Mais en province... où sont les films ? Je ne verrai sûrement jamais **Nuits de cauchemar, Long Week-End, Frayeurs, Alligators** ou **Les Vampires de Salem...** Pourquoi cela ? Le 21 janvier dernier est sorti à Angers **Terreur Extra-terrestre** (prix du meilleur film de SF), sans aucune publicité, dans une salle relativement modeste et qui n'a duré qu'une semaine ! Quant à **Harlequin** ou **La nuit de la métamorphose,** personne n'en a entendu parler... C'est pour cela que lorsque je constate dans votre magazine le nombre important de films fantastiques, je suis surpris de n'en voir à peine que le quart. Ne croyez pas pourtant qu'Angers soit une petite ville ; au contraire, c'est une ville importante, capitale de l'Anjou, mais qui ne possède que 16 salles de cinéma (soit 7 cinémas) contre près de 400 cinémas à Paris : on comprend là la difficulté des distributeurs — il y a un choix et une sélection à faire pour la province, et souvent au détriment des films fantastiques ! C'est dommage, mais je peux espérer qu'un jour je pourrais voir **Le choc des Titans** de Ray Harryhausen... dans 3 ou 4 ans ! »

Hervé Aguillard, 49000 Angers.

« Pourquoi ne pas créer un trophée Ecran Fantastique qui serait attribué chaque année après un référendum auprès des lecteurs au meilleur film, aux meilleurs réalisateur, acteur, scénariste, compositeur et pourquoi pas à la meilleure affiche ? Le jugement se ferait sur la production *totale* de l'année et non pas sur une sélection de quelques films. Les œuvres étant jugées après leur sortie, ce prix serait vraiment une récompense et non pas une publicité pour leur lancement. »

Luc Saupin, 31400 Toulouse

« Ce n'est qu'hier seulement que j'ai pu trouver le n° 14 de l'E.F. J'ai été bouleversé d'y apprendre le décès (que j'ignorais jusque là !) de Mario Bava. Sachez que les éloges que lui a fait Philippe Ross sont encore très insuffisantes. A mon avis (que beaucoup d'autres partagent), Bava n'a pas été que le maître du cinéma fantastique italien. Au cours des années 60, il fut le meilleur cinéaste de l'étrange dans le monde entier ! Plus doué que ses homologues anglo-saxons, ce fils de sculpteur qui voulait devenir peintre ou architecte était un artiste au sens éthymologique du terme ! Ses œuvres ont étonné Anglais comme Américains. Jean-Pierre Andrevon n'avait pas tort de dire que Bava était le Fellini de l'Epouvante. Mario Bava était unique en son genre, avec un style qui n'appartenait qu'à lui ! »

Fayçal R. Fergani, Alger.

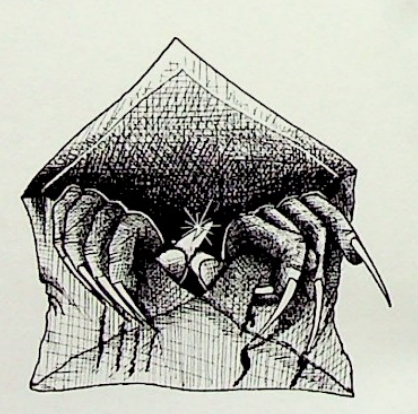
« Fidèle lecteur de votre revue depuis son premier numéro, je l'apprécie beaucoup, mais j'aimerais vous adresser quelques critiques. Je pense qu'il faudrait faire une plus nette distinction entre les chefs-d'œuvre ou grands films (**King Kong, Le voleur de Bagdad, Shining**) et les autres : je suis effaré quand je voix par exemple le nombre de pages que vous avez consacrées au soporifique **Star Trek** (je ne parle pas des truquages, en général remarquables, mais de l'ennui qui se dégage du film dans son ensemble) alors que vous avez « expédié » **Shining** en trois colonnes, le massacrant dans votre tableau de cotation.

Etablissez une meilleure séparation entre les œuvres originales, fortes, passionnantes (**Hurlements, Harlequin, Halloween, Phantasm**) et celles que l'on pourrait volontiers éviter de voir (du sophistiqué **Les yeux de Laura Mars** au fade **Terreur extra-terrestre**).

Distinguez mieux les « auteurs » (au sens Cahiers du Cinéma), les honnêtes techniciens et les tâcherons médiocres. On peut admirer le travail de Ray Harryhausen tout en reconnaissant qu'il a collaboré à peu de films vraiment marquants.

Je sais que l'actualité est contraignante et que le recul manque. Pensez toutefois aux lecteurs qui attendent vos avis, vos conseils, et évitez les dithyrambes ou enthousiasmes prématurés. »

Jean Claval, Paris 17e

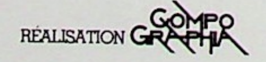


Magazine bimestriel de cinéma
publié par **Media Presse Edition**
92, Champs-Elysées, 75008 Paris (Tél. : 562.03.95)

Directeur de la publication : Alain Cohen
Direction rédactionnelle : Alain Schlockoff
Secrétaire de rédaction : Dominique Haas
Comité de rédaction : Bertrand Borie, Frédéric Lévy, Christophe Gans, Dominique Haas, Pierre Gires, Jean-Marc Lofficier, Gilles Polinien, Alain et Robert Schlockoff.
Correspondants à l'étranger : Alan Jones, Mike Child, Phil Edwards (G.-B.), Danny De Laet (Belgique), Salvador Sainz (Espagne), Jean-Marc et Randy Lofficier (U.S.A.).

Publicité : Publi-Ciné
92, Champs-Elysées, 75008 Paris
(Tél. : 562.75.68)

Collaborateurs : Olivier Billiottet, Marthe Cascella, François Dupuis, Alain Gauthier, Bob Martin, Marie-Françoise Mater, Dominique Monrocq, Don Shay, James Steranko.



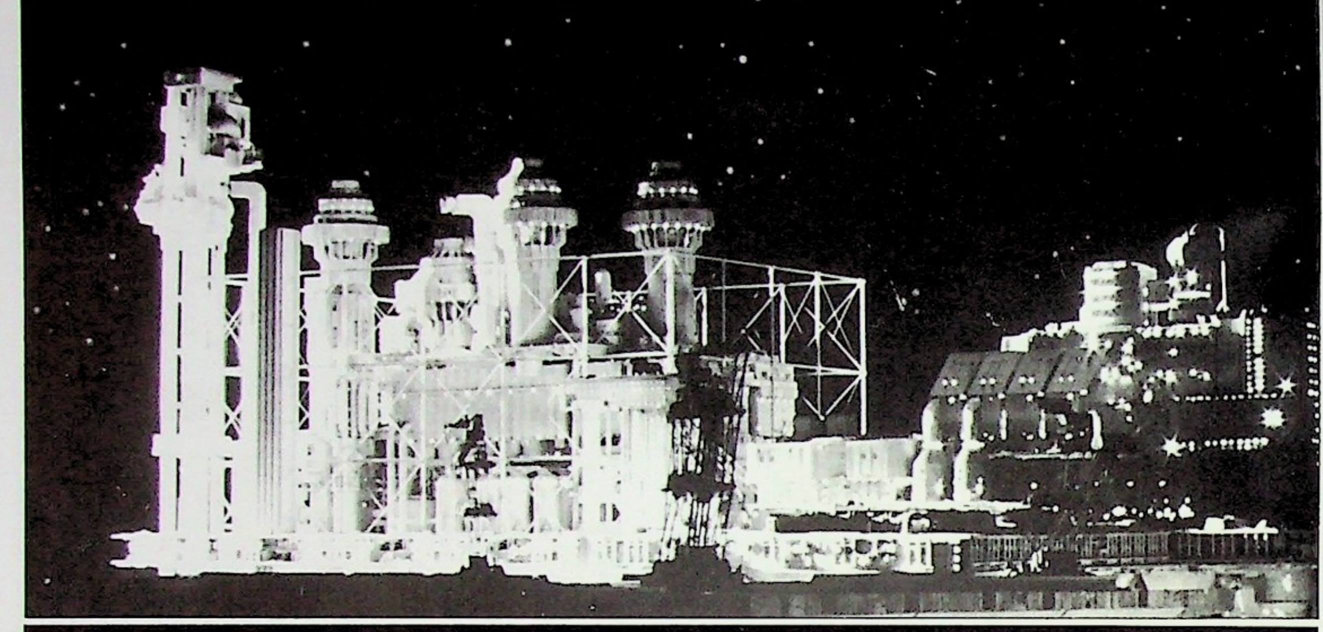
Ce numéro a été tiré à 15.000 exemplaires.

Abonnements : Media Presse Edition
92, Champs Elysées, 75008 Paris
Tarifs : 6 numéros : 86 F (Europe : 94 F)
Autres pays : nous consulter
(voir bulletin d'abonnement page 80)

Commission paritaire : n° 55.957. Printed in France

L'Ecran Fantastique n° 21 paraîtra en novembre.

Les trucages du cinéma de science-fiction



OUTLAND

Les effets spéciaux du film de Peter Hyams

par Don Shay

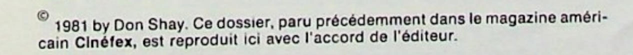
Outland est le premier film produit par la Ladd Company, dont la direction, anciennement celle de la 20th Century Fox, a été à l'origine de la vogue actuelle de la science-fiction en offrant la possibilité à Georges Lucas de concrétiser à l'écran sa saga de **Star Wars.**
Il représente également, la première utilisation importante de l'Introvision, un nouveau procédé de caches plus économique en temps, grâce auquel il est possible d'incruster des acteurs *dans* des diapositives projetées en transflex.
Le scénariste-réalisateur Heter Hyams nous entretient de sa conception du film, apportant des précisions sur les défis qu'il a dû surmonter pour amener le projet à son terme.
Des informations supplémentaires sont données par Stephen Goldblatt, directeur de la photographie, John Stears, superviseur des effets spéciaux, Bill Pearson, constructeur des maquettes, Douglas Dawson, photographe des transparences, et les membres de l'équipe d'Introvision : John Eppolito, Tom Naud, William Mesa, et Tim Donahue.

« Dès l'instant où vous décidez de faire un film comme **Outland**, *déclare son scénariste-réalisateur Peter Hyams, vous pénétrez dans des eaux très dangereuses car vous arrivez après d'autres productions qui sont soit excellentes, soit médiocres. Et, si vous êtes un metteur en scène consciencieux, vous n'avez aucune envie de voir votre œuvre comparée défavorablement aux meilleures. »*
Possédant presque à son seul actif **Capricorn One**, *qui a eu l'énorme succès que l'on sait, et* **Hanover Street** *qui alla à l'exact opposé, Peter Hyams a été des deux côtés de la barrière critique. Résolu à raviver l'étincelle fuyante de l'affection du public, il commença à regarder vers les étoiles pour son projet suivant.*

P. H. : « J'ai deux jeunes fils qui réussissent à déterminer le succès des films, comme un réactif chimique. Il ne sont pas particulièrement exceptionnels dans ce domaine, ce sont simplement des exemples-type des gosses de leur âge. Je me suis alors intéressé à leur genre de cinéma, et je n'ai pas eu à aller bien loin. En fait, je suis persuadé qu'entre trente et quarante pour cent des revenus personnels de George Lucas ont été financés par mes fils... Mais j'ai été frappé par la vue spécifique du futur et des choses qui y étaient mises en valeur que l'on avait dans des œuvres comme **Star Wars** et autres succédannés. Je me suis donc rendu compte que ma vision à moi était différente, et que d'autres aspects m'intéressaient. »

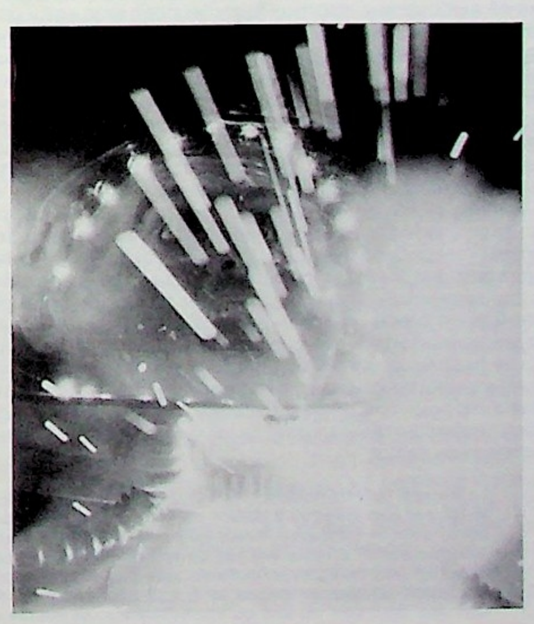
*C'est le résultat de cette prise de conscience qui aboutit l'été dernier sur les plateaux de Pinewood alors que débutait le tournage d'***Outland** *. Une colonie minière, faite de contre-plaqué, d'acier et de matière plastique, dernière limite conquise de l'humanité dans un futur pas si lointain, a été créée de toutes pièces sur la surface inhospitalière et changeante de Io, une lune de Jupiter.*

P. H. : « J'ai choisi Io principalement parce qu'à l'époque où j'écrivais ceci, les premières photos de Jupiter venaient d'arriver au Jet Propulsion Labatory (le centre de recherche situé à Pasadena, en Californie, où étaient transmis les clichés pris par les missions Voyager I et II), et









L'explosion du corps d'un cosmonaute. ➤

◄ *Le complexe minier de Io, la lune volcanique de Jupiter, sert de décors au film de Peter Hyams.*

OUTLAND représente la première tentative du cinéma de SF à utiliser le futur comme décor plutôt que comme unique sujet de film.

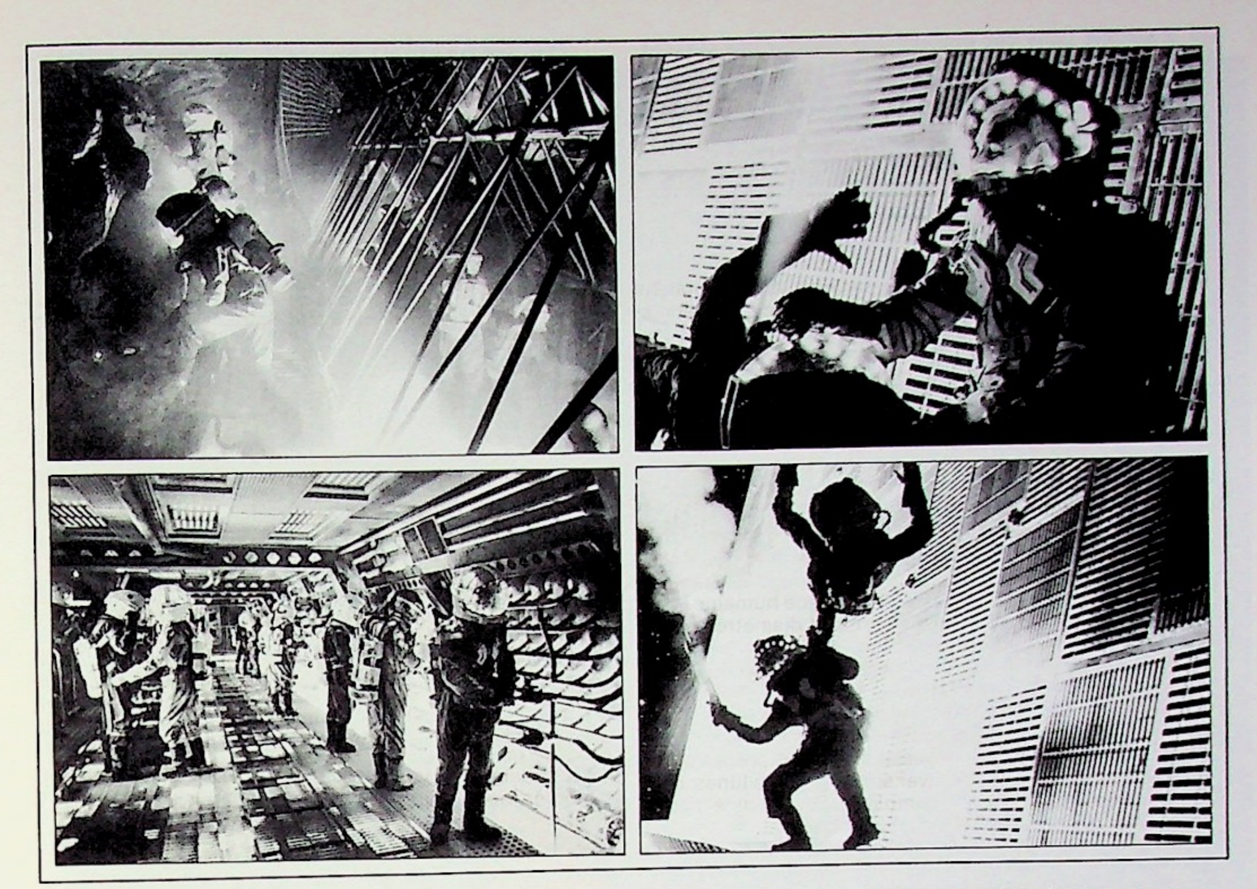
je les trouvais absolument stupéfiantes. J'étais impressionné par la taille et la violence de Jupiter. Cette planète est d'une réelle beauté, à l'instar d'un volcan : resplendissante d'une majesté redoutable et effrayante. Il était très important pour moi de ne pas m'éloigner de la Terre. Je sais que 725 millions de km ne semblent pas particulièrement proches, mais il est possible de s'y rattacher parce qu'on demeure dans les limites du système solaire, contrairement à une lointaine galaxie où on discute en année lumière. Et si tout ceci n'est pas précisément à côté de nous, on parle au moins de quelque chose qui ne nous est pas émotionnellement étranger, où on se doit de considérer les processus pénibles du transport, de la survie sur place, et de ce qu'il advient d'un individu dans un tel environnement. Pour moi, Jupiter est en quelque sorte un témoignage tangible de l'insignifiance et de la petitesse de l'espèce humaine, et ce de façon très descriptive. D'une part, son diamètre est égal à douze fois celui de la Terre, et pourtant elle tourne sur elle-même en heuf heures et cinquante minutes. La Tache Rouge de Jupiter n'est qu'un ouragan ; la masse de la Terre multipliée par trois pourrait disparaître à l'intérieur... et ce n'est qu'une gigantesque tempête ! Par conséquent, vous avez à faire avec des forces quasiment incompréhensibles. Et la simple idée de se retrouver sur une de ces lunes, où le ciel au-dessus de soi est complètement dominé par ce maelstrom de couleur et de violence, a jailli en moi comme un spectacle qui nous faisait percevoir ce pour quoi nous sommes là.

Je désirais faire un film traitant de ce que je crois être vraiment l'avenir, un film d'où le spectateur penserait à la fin avoir vu quelque chose de plausible, tant dans le fond que dans la forme. A mon avis, le futur sera très semblable au passé, c'est-à-dire à une frontière. Celles-ci ont de tous temps été des endroits très dangereux, éprouvants. **Outland** représente ma vision de l'avenir, la première étape. Et bien que je crois que le principal d'une exploration provienne de gens sans nul doute prévoyants et courageux, le plus gros du travail est accompli pour des motifs plus terre-à-terre... Personne ne va réellement s'embarquer sur un vaisseau au long cours et traverser l'océan, craignant à chaque instant de passer par dessus bord, uniquement pour élargir les horizons de l'humanité. On le fait plutôt dans l'espoir de découvrir de nouveaux endroits qui pourront être utilisables... Si vous êtes d'accord avec cette opinion, je pense donc que sur une planète face à de graves problèmes d'énergie et d'épuisement des ressources naturelles, il serait logique de considérer l'espace comme un autre lieu à exploiter. De cette façon, je crois que ce dont nous avons besoin là-haut, à défaut d'installer une chaîne d'Holliday Inns, est dans le sol : tout ce qui peut être rapporté pour alléger nos soucis immédiats. Mais, si vous êtes toujours d'accord, alors que va-t-on exactement y faire, et de quoi tout cela aura-t-il l'air? Là encore, j'ai été frappé par le fait que le décor ne ressemblerait sûrement pas à des dômes transparents avec des tapis roulants pour véhiculer sans heurts les colons, et ne serait pas très différent de celui du creusement du canal de Suez, ou de l'installation du pipe-line en Alaska, ou bien des opérations quotidiennes sur les plates-formes pétrolières en pleine mer. D'un point de vue historique, ce même type de travaux semble attirer les mêmes sortes de gens : des opportunistes surtout, certains avec peut-être un passé louche, qui cherchent en de telles circonstances à gagner le maximum d'argent en un minimum de temps. »

Le Marshal fédéral William T. O'Neil (Sean Connery), caractérisé par son intégrité à défaut de délicatesse, débarque sur Io dans le complexe minier en pleine expansion Con-Amalgamate n° 27. Des années de conflit avec ses supérieurs de la compagnie lui ont valu cette tournée d'inspection dans un des avant-postes les plus déplaisants de Con-Am. Bien que, en tant qu'administrateur, sa femme et son fils aient pû l'accompagner, l'arrivée à Con-Am 27 est pour son épouse plus qu'elle n'en peut supporter et, après une existence pénible et deux semaines sur la station, elle lance un ultimatum à son mari : renoncer à sa carrière ingrate et quitter Io sur le champ, ou choisir de rester, mais sans elle. A cet instant, O'Niel est déjà mêlé à une affaire qu'il ne peut ni abandonner, ni ignorer : depuis des mois, la colonie est frappée par une curieuse épidémie de suicides irrationnels, et personne dans les sphères responsables ne semble s'en inquiéter. Comme O'Niel le découvre, la cause en est le traffic clandestin d'un narcotique synthétique, mais avec l'approbation du directeur local et, semble-t-il, celle de la hiérarchie toute entière de la compagnie commerciale. La société a tout à gagner d'une telle situation, puisque non seulement la drogue — un type d'amphétamine — accroît le rendement des ouvriers, mais, plus insidieusement, en provoquant par ses effets cumulés chez les utilisateurs, alors que leur contrat annuel touche à sa fin, un état de folie, réduit aussi sensiblement les sommes d'argent qu'elle doit avec les salaires amassés sur une telle période. Allant à l'encontre des recommandations officielles, O'Niel s'attaque tout d'abord aux petits pourvoyeurs. En retour, le directeur demande l'aide d'une équipe de tueurs à gages pour maîtriser le problème avant qu'il n'échappe à son contrôle. Conscient de l'arrivée des mercenaires qui lui sont destinés par la prochaine capsule spatiale, O'Niel tente de rassembler des forces. Mais, dans la tradition classique de **High Noon (le Train Sifflera Trois Fois)**, *il se retrouve sans aide alors que l'atterrissage final du vaisseau transforme de ce fait Con-Am 27 en champ de bataille.*

P. H. : « J'ai été quelques temps reporter chez CBS à l'époque des vols Gemini et Appolo, et j'avais été frappé par le réel danger inhérent à ces missions. L'environnement est complètement hostile, et on se retrouve dans un état de dépendance totale vis-à-vis des systèmes de survie. Eh bien, la vie et le travail sur Io impliqueraient une co-existance quotidienne avec cet entourage néfaste, cette situation devenant à elle seule le principal protagoniste. La colonie minière est un endroit très dur, terrible et dangereux... Elle existe dans un but précis, et n'a pas été conçue pour le confort de ses habitants. Un lieu surpeuplé, dégoûtant, claustrophobique... Le système de ventilation ne fonctionne pas très bien : toujours trop chaud ou trop froid... On y perd sa dignité d'homme. De plus, amasser tant de monde (avec le tempérament que les circonstances exigent) dans un espace aussi réduit crée une certaine violence. La situation, elle-même, rend les habitants d'humeur volatile.
Selon moi, **Outland** traite de ce que je pense être les réalités de notre époque : le vice, la drogue, le crime, la cupidité... Des valeurs très classiques n'est-ce pas? Mais on y parle aussi de courage, et d'honneur : des choses très divergentes qui parraissent se développer en cas de situation exceptionnelles et d'épreuves extrêmes. Mais tout d'abord, c'est une histoire avec des gens, des individus en chair et en os face à de très graves problèmes. Elle pourrait se situer ailleurs, comme c'est déjà arrivé... Mais, à défaut d'autre chose, le principal intérêt d'**Outland** réside dans son refus, pour un film situé dans l'avenir, de se laisser dépasser par la technologie. En fait, il pourrait bien représenter la première tentative dans ce genre de cinéma à utiliser le futur uniquement comme un décor que comme unique sujet de film... »

Peter Hyams a passé trois mois à élaborer la première ébauche du scénario, intitulé IO une désignation qui devait demeurer inchangée jusqu'aux premiers jours de préproduction où des confusions répétées avec 10 (Elle), pourtant très dissemblable, l'obligèrent à la modifier. A la surprise de Hyams, la quête des options sur le sujet dans Hollywood, tâche d'habitude laborieuse, fut remarquablement aisée pour Outland. En fait, plusieurs « majors » avaient exprimé leur intérêt dans le projet avant que Peter Hyams ne tombe finalement d'accord avec la Ladd Company, dont les dirigeants avaient récemment démissionné des plus hautes fonctions de la 20th Century Fox pour former une compagnie indépendante dans les studios de Burbank. Outland allait être leur première production sous ce nouvel emblème. Ce facteur pesa lourdement dans la décision de Hyams d'opter pour eux, dans la mesure où il était persuadé que la compagnie aurait pour principal et unique objectif de faire du film un succès formidable. Son hypothèse étant fondée, le projet obséda complètement la Ladd Company, renvoyant son auteur devant sa machine à écrire pour sept autres traitements avant qu'ils ne se décident à le filmer. Pendant ce temps, le choix avait été fait de tourner entièrement aux studios de Pinewood, un havre solide pour les



Les travailleurs du complexe minier ont une vie difficile et dangereuse, aggravée par la corruption régnant en ces lieux spatiaux.

producteurs de sience-fiction désireux de voir le plus possible de leurs dollars sur l'écran. Un des premiers à rejoindre l'équipe d'Outland fut John Stears, en tant que superviseur d'effets spéciaux. Expert de longue date avec deux Oscars (pour Thunderball et Star Wars) à son actif, il était chargé de coordonner le travail délicat des maquettes et des décors requis pour la production. On demanda à Roy Field, qui venait de recevoir un Academy Award pour Superman, et achevait les ultimes étapes de postproduction de Superman II, de s'intégrer au groupe par la suite pour superviser les effets optiques. John Mollo, déjà récompensé par trois Oscars, fut engagé après pour élaborer les costumes de cet avenir pas si lointain.

Le directeur artistique Peter Harrisson, avec qui Hyams avait travaillé sur Hanover Street, faisait également partie des premiers membres de l'équipe.

P. H. : « Les bases esthétiques d'**Outland** sont très particulières dans la mesure où tout est fonctionnel. L'utilisation détermine la forme et, de toute évidence, la conception d'un tel complexe minier dans l'espace sera régie par des lois économiques : y entasser le plus de travailleurs autant qu'il est humainement possible, leur procurer de l'air et de la nourriture, et c'est tout. C'est pourquoi quand Peter Harrison et moi avons commencé à exprimer nos idées, nous n'avions qu'un seul critère en tête : comment faire tenir le maximum de gens dans un minimum d'espace? »

Les quartiers d'habitation, un des décors les plus importants parmi ceux qui furent conçus, sont peu différents de ceux d'un pénitencier, avec des habitacles métalliques, qui ne servent qu'au sommeil, empilés du sol au plafond, un éclairage insuffisant, pas d'intimité, des douches communes et les vestiaires à côté. Des rangées de casques protecteurs et de combinaisons pressurisées, les unes après les autres, sont alignées dans le couloir attenant qui débouche sur la porte étanche massive donnant accès sur l'ascenseur qui conduit à la mine. L'espace minier lui-même, sombre et claustrophobique, enchevêtré de passerelles et d'échaufaudages, s'étend à plus d'un kilomètre et demi sous la surface de la lune. En plus d'autres cadres futuristes, mais plus communs, tels les centres de police et ceux médicaux, le complexe comprend également une prison assez exceptionnelle constituée de cellules où les prisonniers flottent librement en état d'apesanteur, attachés uniquement avec une sorte de cordon ombilical. Durant leur temps libre, les ouvriers s'entassent dans le club de loisirs de la compagnie, où l'alcool coule à flôts, les partenaires de rencontre sont nombreux et des danseurs nus s'accouplent, composant des figures érotiques, baignés par la lumière miroitante de faisceaux laser. Les décors d'**Outland** du plus banal au plus extraordinaire et quelques que soient leurs fonctions, paraissent imprégnés d'un réalisme âpre et d'une utilité uniquement fonctionnelle que seuls quelques rares prédécesseurs comme **Silent Running** et **Alien** étaient parvenus à saisir.

Quand il a fallu imaginer l'extérieur du complexe, Hyams et Harrison tâchèrent d'appliquer le même type de raisonnement. Hyams avait d'abord envisagé Con-Am 27 comme un agglomérat de dômes géodésiques mais, alors que les stades de préproduction avançaient, il eut l'idée de la transformer en quelque chose ressemblant beaucoup plus à une gigantesque plate-forme pétrolière. La surface de lo étant caractérisée par une intense activité sismique, il paraissait logique — peut-être à tort — de bâtir les constructions au-dessus du sol sur des pilotis montés sur amortisseurs, ces derniers se modifiant en fonction de signaux de « palpeurs laser », qui octroyent ainsi une base stable au centre, quelles que soient les circonstances.

Avec en main, ce concept de base pour une raffinerie, Peter Hyams se mit en contact avec Brian Johnson et Nick Allder pour sa construction éventuelle. Ces derniers, qui avaient récemment occupé les fonctions de superviseurs d'effets spéciaux dans **Allen** et **The Empire Strikes Back** recommandèrent Martin Bower et Bill Pearson pour ce travail. Tous deux venaient de s'associer sous le nom de Bowerhouse Model Associates. En indépendants, ils avaient œu-

vré ensemble dans des productions importantes comme **Allen** et **Flash Gordon,** mais avaient été plus souvent mis devant le dilemme d'un seul contrat pour eux deux. L'association sembla un moyen idéal pour éliminer efficacement toute compétition.

B. P. : « Nous sommes venus aux studios, et Peter nous a montré deux esquisses de la raffinerie. Pas mal de problèmes n'étaient pas encore résolus à ce moment, notamment le plus important : la taille de la maquette. Les estimations allaient de trois à douze mètres. Peter désirait savoir jusqu'à quel point nous pouvions détailler une miniature, par conséquent nous avons pris un des dessins et décidé que la meilleure façon de lui montrer était d'en construire une. Evidemment, nous n'avons pas opté pour celle de douze mètres et nous avons bâti à la place un élément de quatre-vingt centimères carrés, en fait une plate-forme sur pattes, et nous lui avons montré. C'était vraiment une jolie petite maquette, et on avait même installé une antenne radar à moteur. Peter ne pouvait pas en croire ses yeux : il ignorait que nous allions effectivement construire un modèle, et il en était fou. Il filma quelques tests avec, il nous a dit : « D'accord, il nous faut une maquette de six mètres avec autant de détails que sur celle-ci ». Nous avons commencé ainsi.

Nous ne disposions que de trois mois pour achever le travail, et il ne fallait pas traîner. Pour cette raison, nous avons dû faire des compromis avec le secteur artistique. Ces derniers n'ont généralement pas l'habitude de modélistes qui conçoivent réellement quelque chose. Ils se contentent de donner un plan à un modeleur qui le concrétise en suivant fidèlement ce qui est dessiné. Nous avons travaillé sur assez de films pour connaître quels aspects d'un croquis doivent être suivis à la lettre, et quels sont les autres qu'on peut négliger. Le but est d'obtenir une continuité esthétique entre les différentes parties montées.

C'est pourquoi, nous avons un gros travail de conception au fur et à mesure que nous avançons. Nous aimons ajouter notre propre apport créatif, ce qui simplifie considérablement notre tâche. C'est indispensable avec un emploi du temps limité. On ne peut pas se permettre de façonner des pièces au centième de millimètre; personne ne le remarquera à l'image... Dans **Outland,** le secteur artistique ne tentait pas uniquement de collecter des croquis pour la maquette, mais s'occupait également des décors. Ce qui posait un problème car, à leur avis, ceux-ci étaient bien plus importants. Par conséquent, nous avons décidé de ne plus attendre après les dessins, ou on n'aurait jamais eu fini à temps. En fin de compte, le premier élément fut construit avant qu'ils ne nous en fournissent les plans...

Con-Amalgamate n° 27 est formée de sept modules reliés entre eux, avec une fonction spécifique pour chacun. Le plus grand, la raffinerie elle-même, ressemble à une gigantesque toile d'araignée de poutrelles et de câbles, et fut surnommé « le centre Pompidou » à cause de la similitude de son architecture avec celle du musée très controversé du même nom, dont les supports de structure du bâtiment se trouvent à l'extérieur, et non à l'intérieur. Contrairement aux autres sections construites sur les dessus des plates-formes surélevées, l'imposant module Pompidou passe au travers de son support. Ce dernier le maintient ainsi suspendu par une douzaine d'attaches de cuivre judicieusement situées, son apparence et sa raison d'être le faisant ressembler quelque peu à un cadre de tableau. Les quartiers d'habitation des plus de deux mille ouvriers et employés administratifs nécessaires pour subvenir aux besoins de l'opération minière, sont adjacents à la raffinerie. Les autres secteurs comprennent la mine elle-même, la centrale d'énergie solaire, la rampe d'atterrissage de la navette spatiale, et deux grandes serres. Bower et Pearson furent chargés de fabriquer les édifices situés au-dessus du sol, à l'exception de l'aire d'atterrissage, qui devait être construite à Pinewood par John Stears et son équipe, ainsi que la surface grandeur nature de panneaux solaires. En réalité, l'élaboration toute entière des maquettes obligea les deux groupes à collaborer étroitement.

B.P. : « Quand nous avons commencé, de nombreux points d'interrogation étaient encore sans réponse à cause du planning très chargé, notamment en ce qui concernait l'éclairage : quel type de fibres optiques utiliser? John Stears nous a donc déclaré : « Voyons, si vous pouvez construire la maquette en éléments séparés de façon à ce

Un important travail de maquette pour le « Centre Pompidou ».

que l'on puisse les écarter pour que mes gars pénètrent à l'intérieur, on pourrait y incorporer les fibres une fois au studio ». Ce qui voulait dire que chaque tronçon de la raffinerie devait être plus ou moins détachable, ce qui compliquait pas mal les choses. Mais nous y sommes parvenus... »

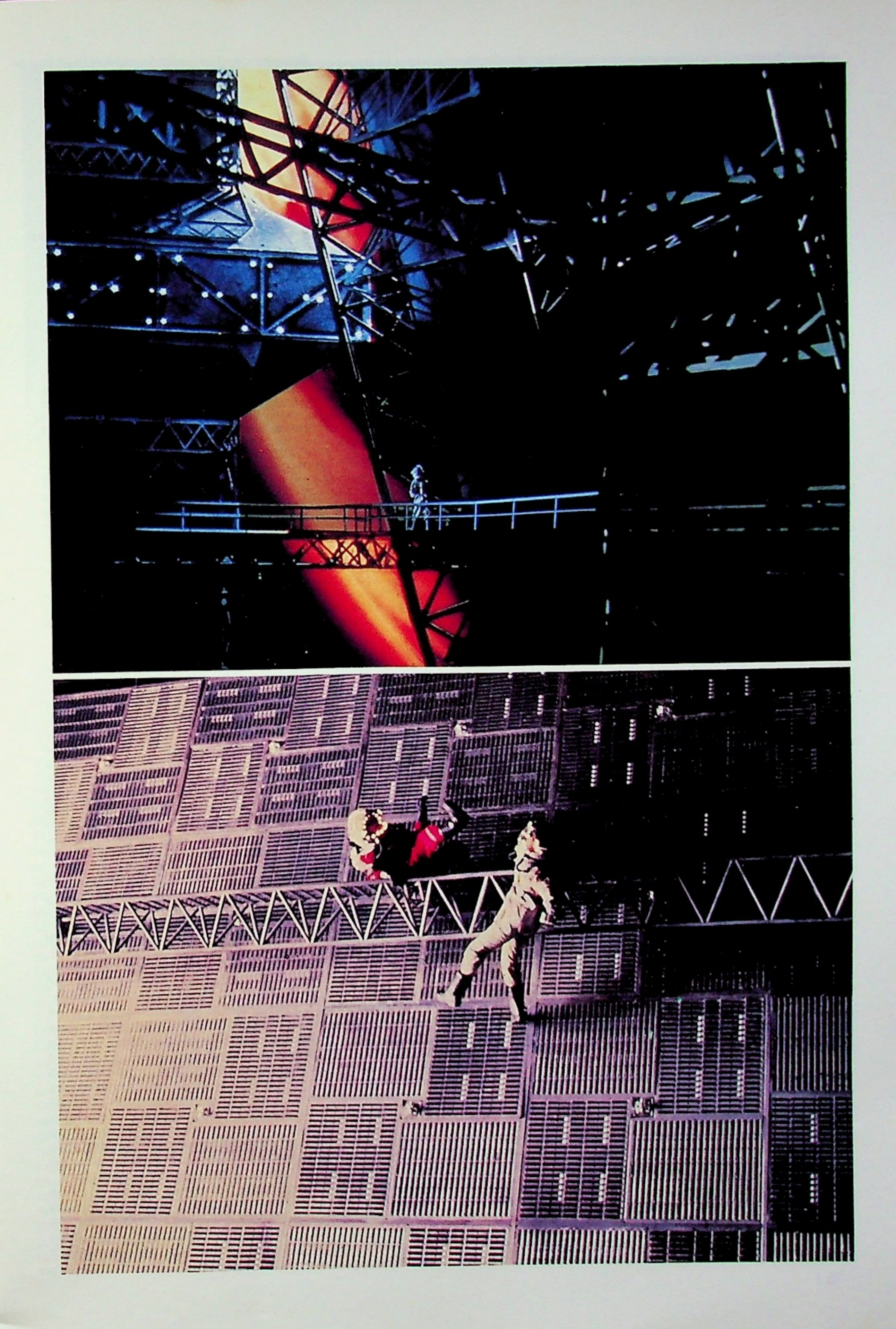
Bower et Pearson se mirent à l'ouvrage sur la maquette imposante et compliquée, après avoir tout d'abord mesuré la porte de leur atelier afin de ne pas fabriquer par inadvertance une partie trop grande pour être emmenée.

B.P. : « Nous avons démarré en produisant en série des pièces de bases, des détails de tranches, des réservoirs, des tuyaux, à partir de choses diverses, des éléments moulés par injection, sous vide, des baguettes de cuivre, des tubes en plastique... De cette manière, on pouvait en ajouter sur chaque tronçon que nous finissions, apportant ainsi une impression de continuité et de rigueur architecturale à la maquette, comme si elle avait été intégralement fabriquée par la même usine. Une fois que vous possédez vos éléments standards, il suffit de s'y mettre et de commencer quelque part. Nous avons attaqué avec le module Pompidou : le cadre de support a été fabriqué en cuivre, puis l'édifice qui vient se loger à l'intérieur a été principalement conçu en perspex (plexiglas). Même les pattes de soutien étaient faites de plastique, des simples tubes évidés... Elles pouvaient effectivement supporter une tension énorme, mais je suppose qu'ils les ont renforcées avec des axes d'acier une fois au studio parce que les sections étaient changées de place assez souvent. Une fois que nous avions obtenu les formes générales, il nous fallait bien entendu ajouter les précisions : les parures, comme nous les appellons. Et nous avons découvert qu'il est possible de parer une maquette avec à peu près n'importe quoi. Nous récupérons des pièces dans les boîtes de modèles réduits, mais nous nous servons de beaucoup d'autres choses... Quand on est un constructeur de maquettes, on a l'œil pour des objets qui ont l'air intéressants, et on est constamment en train de stocker pour un usage ultérieur. Des tas de trucs sont nécessaires pour détailler six mètres de miniature, mais je dirais que la moitié de ce que nous avons utilisé pour **Outland** n'était constituée que de pièces diverses que Martin et moi avions ramassées au cours des ans...

La raffinerie Con-Am s'avéra demander presque plus de travail que les deux modélistes de longue expérience ne pouvaient en fournir dans le temps imparti. Se mettant habituellement à l'ouvrage le matin à sept heures, ils y étaient encore souvent à une heure le lendemain, et ce sept jours par semaine. Bill Pearson se mit à dormir dans l'atelier pour économiser les heures de transport... Pourtant, ils se refusaient fermement à engager de l'aide.

B.P. : « Nous aimons travailler nous-mêmes, et ne voulons pas entraîner d'autres gens à notre suite, parce que ce sont nos noms et nos réputations qu'on voit sur l'écran. Et nous exigeons d'être totalement maîtres de ce qui sort d'ici. Il y a environ un an, nous avons redonné un travail à quelqu'un d'autre, et le type nous l'a rendu juste à temps pour l'apporter au studio. Le résultat était épouvantable, mais il nous a fallu le donner malgré tout et nous excuser... Nous avons donc pris la décision de tout faire nous-mêmes. Toutefois, nous nous sommes aperçus que le temps allait nous manquer pour **Outland,** et qu'on ne finirait pas si nous n'embauchions pas de l'aide supplémentaire. Aussi nous avons fini par faire faire des éléments de base, comme la charpente de la surface des panneaux solaires, ou bien les serres. Trois personnes fabriquaient en un rien de temps les structures fondamentales dans leurs propres ateliers, mais nous nous chargions de les fignoler. Nous ne laisserions jamais quelqu'un d'autre détailler ou peindre une maquette qu'on expédierait par la suite, car je n'ai peut-être vu, durant toutes ces années, que trois personnes sachant parer

Personnages parfaitement incrustés dans les décors grâce au nouveau procédé « introvision ». ►



un modèle réduit de façon vraiment convaincante. La plupart des gens se contentent de placer des pièces sans songer à une éventuelle symétrie d'ensemble ou même obtenir une apparence fonctionnelle.

Peter Hyams désirant que la maquette ait l'air aussi grand que possible, l'opération fut incroyablement complexe. Selon l'échelle du modèle réduit de six mètres, un homme aurait quatre millimètres de haut.

B.P. : « Quand nous nous sommes mis au travail sur la maquette, Peter nous a dit : « Regardez, je vais installer ma caméra à moins de dix centimètres, donc ça doit être parfait ». Et on pensait : « D'accord. On a déjà entendu ça : « Les détails de cette miniature doivent être surprenants, car on va s'en approcher de très près. » Et personne ne le fait jamais... Eh bien Peter l'a fait, à un point, tel que j'ai du mal à le croire ! »

Une fois la maquette achevée, elle fut pulvérisée avec l'apprêt gris que Peter avait apprécié sur le prototype. Furent ajoutées par la suite des décorations au pochoir, Lettraset et décalcomanies pour apporter des précisions supplémentaires et lui conférer une échelle. Elle n'a été alors « salie » pour la vieillir quelque peu avant d'être livrée au studio. Une fois là-bas, on décida de repeindre l'ensemble en blanc cassé, ce qui causa pratiquement la perte d'une des serres.

B.P. : « On avait demandé à deux stagiaires du studio de transporter les maquettes à l'atelier de peinture, et ils en laissèrent tomber une. Quand on nous l'a appris, nous étions catastrophés. C'était un grand modèle réduit de près de deux mètres, avec l'avant en perspex transparent, et séparé en secteurs par des entretoises polies d'un côté. Nous avions aussi installé à l'intérieur des plaques de zinc perforées quand la maquette est éclairée par derrière. Nous sommes venus voir ce qui restait, et c'était un véritable désastre ! Heureusement, la façade n'avait pas été endommagée. Seul l'arrière manquait, et nous avons réussi à réparer l'ensemble pour le film. »

Le complexe minier conçu par Bowerhouse allait devenir la pièce maîtresse d'une maquette bien plus importante. Une représentation de soixante mètres de long de la surface aride de Io, en bois de charpente et en plâtre recouverts de poussière orange, cernait la raffinerie, et monopolisait une bonne partie d'un plateau de tournage. On assécha le grand réservoir qui s'y trouvait, et on le transforma en gouffre énorme dans le paysage extra-terrestre. Les bâtiments étaient perchés près du bord, et de gigantesques puits d'ascenseur couvraient la distance de six mètres (représentant près d'un kilomètre en taille réelle) jusqu'aux lieux de forage où les minéraux précieux étaient extraits pour être traités et envoyés vers la Terre.
John Stears, accompagné d'une importante équipe de modélistes, a construit les parties mécanisées de la maquette générale, comprenant les monte-charge, les constructions souterraines de la mine, et les antennes-radar pivotantes. La majeure partie de ce travail fut extrêmement compliquée, et requit le développement d'une nouvelle technique de moulage par injection de pièces très fines. Furent également construites la plate-forme d'atterrissage de la navette, complète avec ses écrans déflecteurs motorisés et ses quatre grues de chargement, et la surface de panneaux solaires. Une fois ces éléments achevés, on fit venir Bill Pearson et Martin Bower pour les détailler, ce qui prit deux semaines, de façon à éliminer toutes différences entre la maquette et les pièces construites au studio.
Les fibres optiques étaient la solution évidente pour l'éclairage interne, mais sélectionner le type approprié s'avéra plus difficile que prévu.

J.S. : « Les fibres normales sont directionnelles, et il n'est possible de voir la lumière qui passe dedans qu'en regardant directement l'extrémité polie. Si on l'observe avec un angle aussi faible soit-il, l'intensité lumineuse diminuera rapidement. Nous avons essayé une vingtaine ou une trentaine de sortes de fibres différentes avant de découvrir celle qui diffusait une quantité de lumière correspondante à nos besoins. Nous avons opté pour un type spécial de fibre optique en plastique qui disperse la clarté de manière à permettre un angle de vision d'environ 45 degrés, avec peu ou pas de pertes. Une fois le choix fait, son installation fut incroyablement longue dans la mesure où nous en avons utilisé près de sept kilomètres pour éclairer la maquette. En fin de compte, nous les avons reliées à six lampes halogènes, et nous avons obtenu des petites sources lumineuses vraiment intenses. »

Atterrissage d'un vaisseau spatial sur Io. ►

Étant lui-même un cameraman expérimenté, Peter Hyams s'était fait une idée très précise, et quelque peu spécifique du cycle que devrait adopter son chef-opérateur. Pour occuper cet emploi, il choisit Stephen Goldblatt, un directeur de la photographie réputé de documentaires et de spots publicitaires, qui n'avait travaillé que pour un seul long métrage, le film musical « punk » **Breaking Glass.**

S.G. : « Peter avait besoin de quelqu'un en accord avec ce qu'il pensait. Il ne désirait absolument pas que l'équipe s'occupant des maquettes et des effets spéciaux ait une approche visuelle différente de celle du reste de l'œuvre, chose qui arrive constamment. »

Soucieux de son envie d'unité de ton d'un bout à l'autre, tout en étant conscient que l'aspect économique du cinéma rendait indispensable le tournage séparé des minitures et des trucages, Hyams confia la seconde équipe à Goldblatt et devint son propre chez-opérateur pour les scènes qu'il tournait.

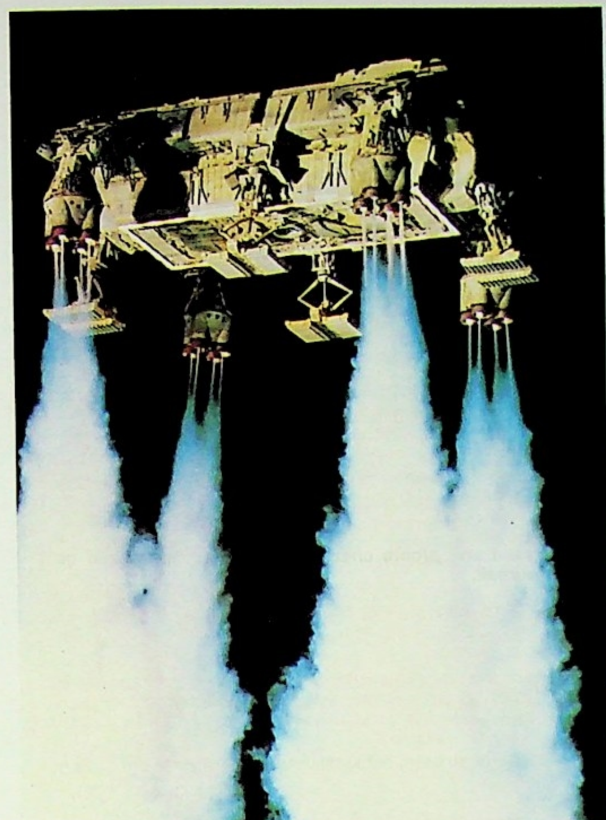
S.G. : « Nous nous rencontrions souvent d'un plateau à l'autre, et nous nous réunissions lors de la projection des rushes pour comparer et échanger des notes. Ma tâche consistait essentiellement à faire correspondre les prises de vue des maquettes avec l'aspect visuel que Peter voulait pour le film. »

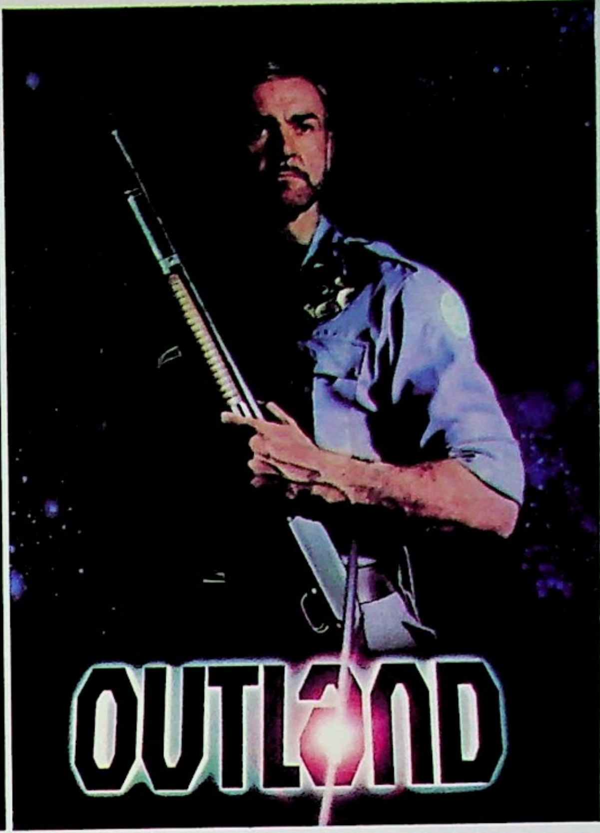
En dépit du vaste échantillonnage de procédés optiques qui allaient être utilisés, Hyams plaça toute sa confiance dans un système d'incrustation nouveau et encore assez peu mis à l'épreuve pour concrétiser les images magnifiques et les panoramas spectaculaires qu'il jugeait indispensables pour démontrer la crédibilité des lieux.

P.H. : « Nous nous sommes attaqués à **Outland** en sachant pertinemment que nous serions sérieusement limités dans le domaine des effets spéciaux. Par exemple, beaucoup de choses ne pourraient pas être réalisées parce qu'elles nécessitaient du matériel d'animation très sophistiqué que seul I.L.M. a à sa disposition. Mais il y avait cette scène — la longue poursuite dangereuse à la fin du film — où des gens escaladent la superstructure externe de ce monstrueux complexe de raffinage dont nous voulions vraiment montrer l'échelle... Pour le faire, il nous fallait soit dépenser 115 millions de dollars pour bâtir quelque chose de si important qui ne pourrait même pas tenir dans l'Astrodome, soit trouver la technique de prise de vue qui nous permettrait de réaliser ce que nous désirions. »

Ce fut finalement l'*Introvision*, que nous décrit Tom Naud, le président et porte-parole du procédé :

« L'introvision ne sert d'un écran en Scotchlite de neuf mètres de haut sur dix-huit de long, donc à cet égard, c'est un système de projection frontale. Mais le film impressionné qui en résulte ne ressemble absolument pas à ce qui découle d'un procédé standard. Nous pouvons accomplir ce genre de travail, et peut-être également la moitié de ce qui nécessiterait en temps normal la technique du « blue-screen ». Mais, nous accomplissons quelque chose de vraiment extraordinaire en créant des décors à partir de diapositives — des transparences en 10 × 12,5 ou bien des images de film en Vistavision — et en leur donnant une impression de relief. En d'autres termes, nous pouvons avec le système d'Introvision faire marcher un acteur verticalement ou latéralement dans ce qui est en fait une diapo en deux dimensions, et néanmoins le rendre crédible en le faisant bouger *derrière* des objets solides à l'intérieur de cette transparence. De plus, la technique est instantanée... Et bien qu'il soit évident que l'Introvision puisse avoir un impact incroyable sur un film traitant de l'extra-ordinaire comme **Outland** , où personne n'oserait songer à ce que coûterait la construction de ces décors en taille réelle, nous n'y pensons pas exactement comme à un système d'effets spéciaux...





Nous considérons l'Introvision comme un procédé pour le cinéma pouvant aider quasiment n'importe quel producteur en prise avec les difficultés quotidiennes de la profession. L'Introvision représente la solution économique idéale pour la séquence de trois minutes trente située aux abords des Grandes Pyramides, où l'envoi au grand complet des acteurs et techniciens coûterait les yeux de la tête, jusqu'à des endroits comme le Vatican ou le Kremlin que, même si l'autorisation de filmer était accordée, on n'aurait pas les moyens d'éclairer... Au lieu de quatre-vingt personnes expédiées en extérieur, un simple photographe suffit, et il est de retour avec ce qui est avant tout un décor déjà illuminé. A partir de là, il faut peut-être deux ou trois heures en moyenne pour préparer le plan sur le plateau. Mais une fois que tout est prêt, le metteur en scène peut venir avec ses comédiens, juger du résultat final dans le viseur, et la bobine de pellicule arrive pour les rushes du lendemain. »

Le procédé en action surprend par son apparente simplicité. L'écran de transflex, fait sur mesure avec des milliers de morceaux pentagonnaux de Scotchlite pour éliminer les lignes de raccord qu'on pourrait apercevoir à la projection, est placé à un bout du plateau. En dépit de sa grande taille, quatre hommes peuvent le monter dans son armature tubulaire d'acier et l'installer en deux heures. A l'autre extrémité se trouve l'ensemble compact caméra/projecteur. A l'instar des autres techniques de projection frontale, Introvision utilise les remarquables caractéristiques de réflection de l'écran en Scotchlite, qui renvoie la lumière à sa source pratiquement sans pertes mais uniquement dans l'axe de ce foyer. En biais, l'intensité lumineuse diminue rapidement, et l'image disparaît... Pour cette raison, si on désire photographiquement mettre en application ce phénomène, le projecteur et la caméra doivent être positionnés exactement dans le même axe. Cette impossibilité physique est transgressée sans inconvénients en employant un verre sans tain. Ce dernier. installé à un angle de 45° par rapport à l'axe caméra-projecteur, aligne l'image projetée directement sur le plan focal de la caméra, bien qu'ils soient tous deux situés à angle droit l'un de l'autre. Le miroir sans tain permet la projection d'une partie de l'image sur l'écran mais, puisqu'il est à demi transparent, la caméra peut voir à travers lui et ainsi enregistrer le plan réfléchi. Les comédiens et les éléments de décor peuvent se trouver directement devant l'écran, parce que l'image est tellement brillante que la lumière requise pour les faire ressortir efface complètement la diapositive projetée et tout ce qui se situe au premier plan. De plus, la caméra et le projecteur étant parfaitement alignés, ces éléments masquent les ombres superflues qu'ils pourraient former sur l'écran. Tel qu'il est habituellement utilisé, le transflex n'est qu'un moyen plus sophistiqué de filmer ce qui serait achevé en temps normal en projetant une image derrière l'écran, dans la mesure où elle fournit la toile de fond requise par l'action au premier plan. Si celle-ci nécessite autre chose que des acteurs devant une transparence, des éléments de décor doivent alors être fabriqués.

Toutefois, leur besoin est dans une large mesure inexistant, puisque l'Introvision peut introduire un acteur dans un climat que l'on projette. Par conséquent, le système et l'écran exceptés, un plateau de tournage en Introvision est pratiquement vide.

T.N. :« En pratique, nous n'avons qu'à surélever le comédien jusqu'à l'endroit désiré devant l'écran, au moyen d'étais et de contreplaqué ou de n'importe quoi d'autre. Ça n'a pas besoin d'être beau dans la mesure où la caméra ne filme que ce que nous voulons. C'est complètement une illusion... En fait, Introvision a été inventé par un nommé John Eppolito qui était, entre autres, magicien et hypnotiseur. Et il comprenait l'illusion comme seul quelqu'un avec une telle formation pouvait la concevoir. Durant les cinquante dernières années, des gens avec des connaissances techniques fabuleuses ont essayé de faire ce que John Eppolito a accompli avec ce procédé. La différence est que John ne comprenait pas réellement les lois dominantes de l'optique, alors il s'est contenté de les contourner. »

Véritable personnage de la Renaissance au vrai sens du terme, Eppolito a connu presque tous les aspects du show business, du vaudeville et l'interprétation sur scène à la magie et la musique. Il a travaillé une bonne partie de sa vie comme producteur de radio et metteur en scène pour ABC, et tenta de se reconvertir dans la production cinématogra-

phique, il y a environ huit ans. Comme bien d'autres avant lui, Eppolito était convaincu qu'il devait exister en moyen plus efficace de réaliser des films; contrairement à la plupart, il décida de tenter quelque chose. S'unissant avec un jeune étudiant en cinéma de l'UCLA, il installa son atelier dans un garage et se mit à bricoler avec la projection frontale.

J.E. : « Une nuit, vers minuit, j'étais avec un photographe de mes amis, et je lui ai dit :
— Je me demande ce qui se passerait si je faisais ça et ça, et puis ça et ça...
— Je ne sais pas. Essayons.
Alors nous avons commencé à nous amuser avec ce bout de film de **The Wizard of Oz.** Tout d'un coup, il s'est mis à rire, et m'a dit : « Tu ne coiras jamais ce que je vois dans cet appareil. » C'était stupéfiant! J'étais *dans* l'image. Comme nous n'avions pas de caméra, nous avons pris une photo avec un Polaroïd pour montrer qu'il ny' avait pas de supercherie. Je l'ai encore : c'était une vue de la route de briques jaunes, et je suis *derrière* Judy Garland... Elle se tient devant moi, le chien après elle. On a vraiment une impression de relief! Nous avions essayé tant de choses en espérant trouver une meilleure solution pour accomplir ce qui se faisait couramment, et d'un seul coup, nous nous retrouvions bien au-dessus de tout ceci... »

Au fur et à mesure des progrès de ses travaux, beaucoup d'amis d'Eppolito dans la profession l'aidèrent en lui prêtant de la superficie de studio et du matériel, ce qui aboutit à la première génération du système d'Introvision. S'occupant de son procédé tout neuf, Eppolito tourna quelques bouts d'essai pour prouver ses possibilités, et se mit à leur montrer à qui voulait bien s'asseoir assez longtemps pour les regarder.

J.E. : « J'ai dépensé jusqu'à mon dernier sou, et mis en gage tout ce que je possédais, pour me permettre de continuer. Le principal ennui avec une invention, c'est que le meilleur elle est, plus c'est difficile, parce que vous vous apercevez que les gens ne croient pas ce qu'ils voient. Ils n'aiment pas admettre à eux-mêmes qu'ils ignorent en quoi tout ceci consiste, et qu'ils n'y comprennent rien. Ils hochent la tête, disent : « C'est fabuleux », s'en vont et essayent de vous oublier. Parce que ça va à l'encontre de ce qu'ils connaissent... C'est pourquoi deux ou trois ans s'écoulèrent avant que quelque chose ne se passe avec l'Introvision. A ce moment, j'ai rencontré Tom Naud qui a vu immédiatement le potentiel du procédé. Avec lui derrière, il nous a vraiment été possible de faire démarrer les choses, car il nous fallait l'argent pour continuer et construire un système plus important et plus perfectionné : le modèle de luxe de ce qui avait été fabriqué avec de la salive et du chewing-gum. »

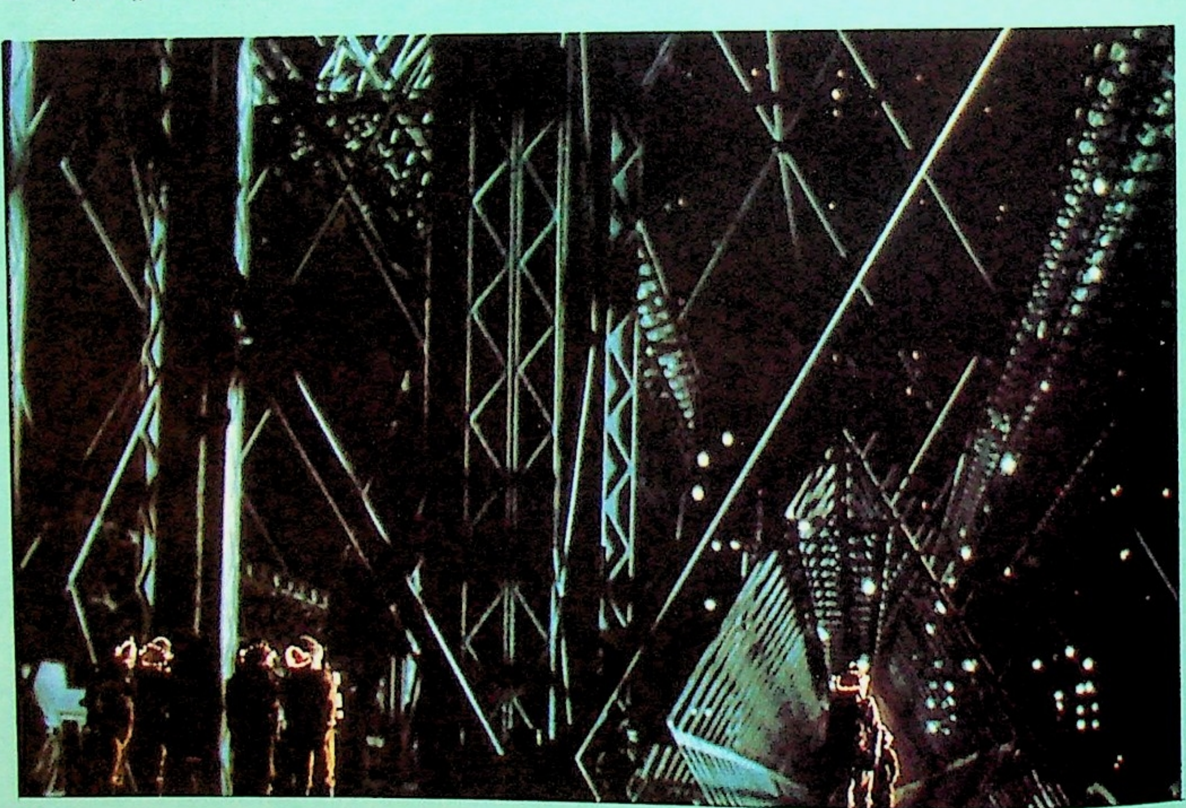
Deux ans et pratiquement un million de dollars plus tard, ce dernier était fin prêt à faire ses débuts. Considérablement amélioré en de nombreux points par rapport au prototype original, cette version allait donner à l'Introvision le moyen de faire sa première impression dans le monde.

T.N. : « Nous ne voulions pas déboucher dans le domaine cinématographique tant que tous les problèmes n'étaient pas aplanis. Nous avons découvert dans nos enquêtes que c'était l'erreur que pratiquement toute personne avec une idée nouvelle dans la profession faisait. Je peux le comprendre, dans la mesure où les investissements deviennent rapidement très importants, et où on désire se placer sur le marché et récupérer une partie de son argent. Mais nous avons à faire à une industrie qui, historiquement parlant, a rejeté l'innovation, et je ne dis pas cela pour l'abaisser. Les erreurs coûtent très cher dans ce métier, et le temps manque pour faire des essais. »

L'instant de vérité pour l'Introvision vint avec l'acceptation d'un contrat pour assister le réalisateur Joe Schumacher dans la mise au point de transparences pour The Incredible Shrinking Woman.

T.N. : « Nous nous sommes en quelque sorte perdus dans la confusion. La production était très en retard, et ils avaient pas mal d'autres problèmes. En conséquences, nous sommes restés souvent à ne rien faire sur le plateau, et nous n'avons dû réaliser en tout et pour tout que cinq plans, me semble-t-il, pour l'ensemble du film, tous dans la séquence à table où Lily Tomlin se noie pratiquement dans du champagne. Mais nous étions payés chaque semaine, ce

Le complexe (plan d'Introvision).



qui a amené quelques personnes là-bas à déclarer par la suite que nous étions très efficaces, mais très lents et très chers. En réalité, nous avons tourné les cinq prises en un jour et demi. J'ai du mal à qualifier ceci de non rapide, vu que nous sommes restés inactifs pendant sept ou huit semaines... »

En dépit de ces faits, les premiers pas au cinéma d'Introvision étaient moins que propices, et personne à Universal ne semblait désireux de proclamer les merveilles du système. Leur seconde expérience, First Family, s'avéra encore plus décourageante...

T.N. : « Tout à coup, nous nous retrouvions avec deux films encore inédits, et aucun dont nous soyions particulièrement contents. Et le bouche à oreille ne nous aidait pas plus d'ailleurs... »

En dépit des efforts ultérieurs de la Warner Bros pour éliminer l'Introvision du projet à venir d'Outland, Peter Hyams se retrancha fermement derrière sa foi dans le procédé, et la Ladd Company l'a soutenu.

T.N. : « Pour autant que nous soyons concernés, **Outland** marque vraiment nos débuts dans l'industrie cinématographique. Pour la première fois, nous collaborions avec des gens qui se doutaient de ce que l'Introvision pouvait accomplir. Peter Hyams est un cinéaste porté sur la technique. Il comprend ce que sont l'éclairage, la profondeur de champ, la perspective... Ce n'est pas le genre de type qui est venu à partir de rien et qui s'est déclaré metteur en scène. Il a fait ses classes, et il est profondément intéressé par son travail. De plus, c'est le premier réalisateur que nous ayons rencontré à véritablement comprendre ce que nous étions en mesure d'apporter à son film en particulier. En fait, la majeure partie de ce que nous avons accompli a été écrit réellement pour utiliser le système d'Introvision. Il a ensuite fait construire les maquettes et, après nous avoir consulté, a lui-même pris les diapositives. En deux mots comme en cent, nous nous sommes joints sur **Outland** à un metteur en scène, un secteur artistique et une équipe de tournage qui n'auraient pas pû être meilleurs. Je dois admettre que les techniciens étaient un peu réservés quand nous sommes arrivés, ne sachant absolument pas à quoi nous servions. Mais après deux jours de rusches, ils étaient nos plus précieux alliés. En dépit des doutes que nos précédents employeurs pouvaient avoir exprimés, le procédé fonctionnait à la perfection. Il n'a jamais cassé le rythme, et toujours marché en synchronisme avec le reste de l'équipe... Peter était en mesure de filmer exactement ce que nous jugions possible, dans le laps de temps et pour le montant précis que nous avions spécifiés. »

L'illusion est le reflet de ce qui se passe pour l'Introvision. Où que l'on aille, ce mot est sur toutes les lèvres. Par conséquent, il n'est pas surprenant que, dans la tradition respectée des illusionnistes classiques, le sceau du secret et les fausses indications soient à l'ordre du jour. Mais, derrière l'aura quasi-mystique développée par l'équipe d'Introvision, existe un procédé artisanal, fabriqué de toutes pièces, qui fonctionne et tient ses promesses. Il ne fait pas tout, ce que ceux qui y sont mêlés sont les premiers à admettre ; mais ce qu'il accomplit, il le fait à la perfection. Les plans en Introvision de Outland sont nets, bien exécutés et pratiquement parfaits. Et le système est déjà célèbré comme étant un bon gigantesque dans le domaine de la technologie, où au moins de la technique, que certains membres de l'industrie ont comparé à l'apparition de la couleur et du son.

D'un point de vue technique, ce qui différencie l'Introvision des autres procédés d'incrustation est la combinaison du cache et du contre-cache ensemble en temps réel, et d'une telle manière que le réalisateur peut faire répéter ses comédiens sur un plateau désert tout en étant capable d'avoir un aperçu du plan final en regardant simplement dans le viseur de la caméra. Une caractéristique de la glace sans tain de la projection frontale, qui est ignorée dans ses applications usuelles, permet principalement au procédé de fonctionner. Puisque le miroir doit être à demi-transparent (pour que la caméra puisse filmer à travers), seule la moitié de la lumière projetée atteint l'écran en Scothlite. Ce qui reste traverse le miroir incliné, et se perd sur tout ce qui est situé derrière... Mais puisque le verre est également partiellement réfléchissant, du point de vue de la caméra, cette perte d'image doit être absorbée par un écran noir placé en face du projecteur pour éviter toute image secondaire du décor ou des acteurs qui pourraient être dans la scène. Cet ennui pour le transflex habituel forme le principe fondamental du procédé d'Introvision. Au lieu d'absorber l'image parasite, l'Introvision installe à la place un petit écran en Scotchlite, permettant ainsi à la caméra de filmer la diapositive sur les deux toiles simultanément. En intervalant un grand panneau de verre entre l'objectif de prise de vue et l'écran frontal, on peut masquer les endroits sur la transparence derrière lesquels le comédien doit se déplacer pour créer un effet de relief en alignant directement sur la vitre du carton, du papier collant ou de la peinture noire que l'on applique avec précision. Seront donc compris dans l'image, provenant de cette origine, et pénétrant dans l'objectif de la caméra, la diapositive pour le fond, avec certaines surfaces cachées représentant les parties de premier plan, et tous comédiens ou pièces de décor « réelles » prévues pour la prise de vue. Quand un acteur traverse les secteurs masqués, son image disparaît. Pour cet raison, une seconde glace est installée entre le verre sans tain et l'écran annexe, avec un contre-cache exact de celui de la vitre frontale. Les surfaces qui sont transparentes sur celui-ci seront noircies sur l'autre glace, et vice-versa. Par conséquent, l'image qui arrivera de l'écran de côté comprendra les parties de premier plan de la diapo derrière lesquels les acteurs doivent circuler. En réunissant les deux, on peut acheminer un comédien dans le décor en deux dimensions le plus compliqué, le faisant disparaître et réapparaître derrière des morceaux de transparence au gré des opérateurs d'Introvision. De toute évidence, le système va plus loin que cette philosophie fondamentale de caches... Introvision est un amalgame complexe de mécanique, d'électronique et d'optique très loin en avance de la production courante, de la source lumineuse exceptionnellement forte (une lampe au xénon de 6 000 watts) à son projecteur (capable de faire varier les intensités des images sur chaque écran, et de passer des diapositives des heures durant sans les réduire en cendres), en passant par la caméra perfectionnée (qui peut être alignée avec précision au centième de millimètre). De plus, l'Introvision a surmonté les difficultés inhérentes au tournage des gros plans en transflex (filmés avec d'autres procédés, les plans rapprochés ont tendance à ressembler à des découpages). Plaisantant à moitié, Tom Naud déclare :

— « Si je n'aimais vraiment pas quelqu'un, je lui donnerais la liste de tous les éléments de ce système, et je le laisserais passer un an ou deux à les assembler et à les faire fonctionner ».

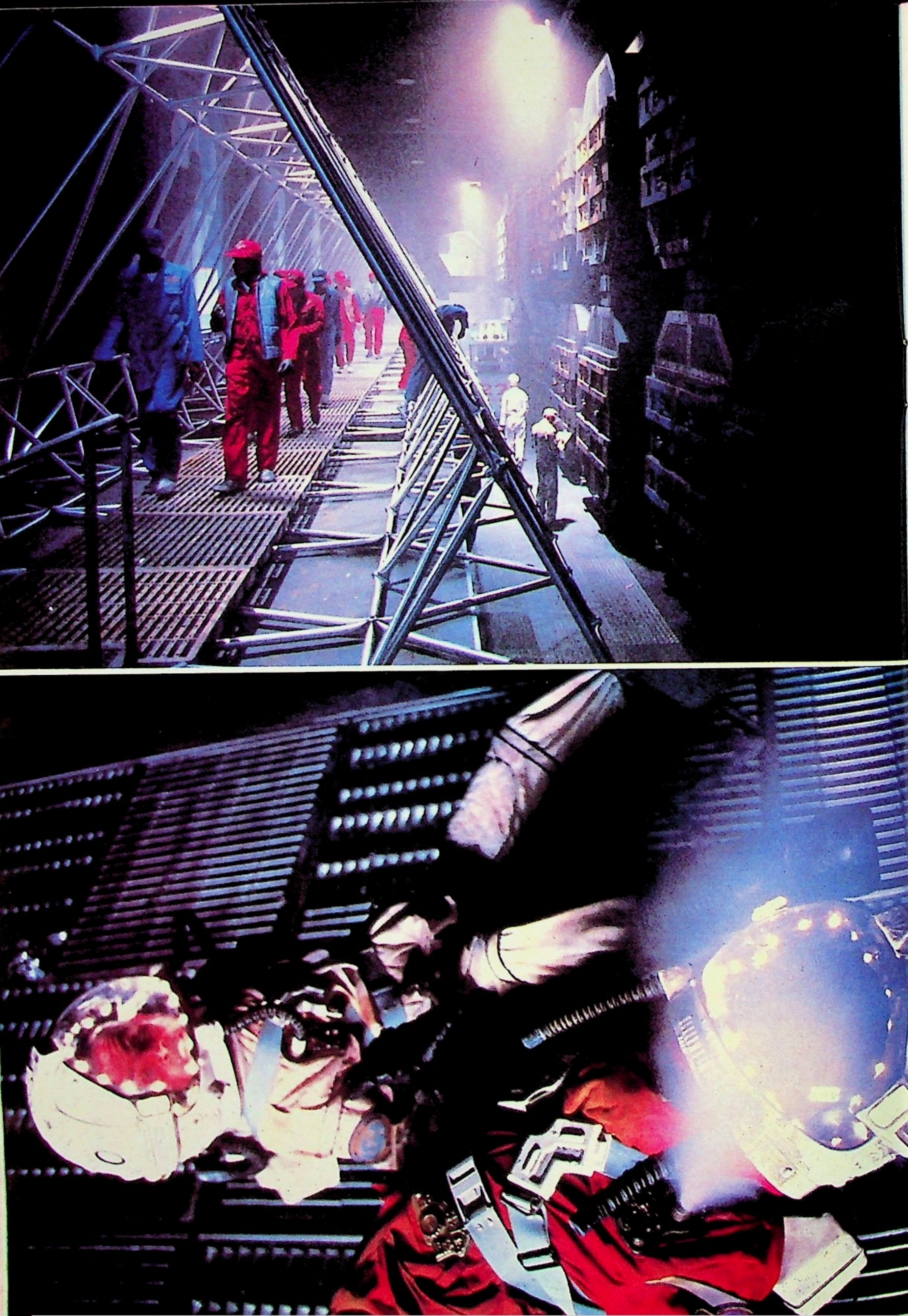
Pour Outland , la participation d'Introvision commença avec un arrêt du scénario, et des discussions entre Peter Hyams et Philip Harrison à propos de la meilleure utilisation possible du système. Au début de juin 1980, le modèle réduit de la raffinerie était complètement installé et prêt à filmer, mais la décision n'avait pas encore été prise quant à l'utilisation d'images en VistaVision ou de transparences en 10 × 12,5 pour les prises de vue en Introvision. William Mesa, le chef-opérateur et directeur créatif du procédé, s'en explique :

— « Ils n'avaient pas encore établi si Jupiter devait bouger. La planète tourne sur elle-même beaucoup plus vite que la Terre, et bien que les films de la NASA montrent beaucoup de mouvement, ils furent en réalité accélérés cinquante ou soixante fois... S'ils avaient été utilisés à vitesse normale, il n'y aurait quasiment rien eu à observer, surtout lors des plans courts. »

L'idée de donner du mouvement dans les transparences mettant en scène Jupiter persista néanmoins, aussi la décision fut prise de faire des doubles des diapos dans les deux formats, à la fois en 10 × 12,5 et en VistaVision.

Stephen Golbdlatt fut chargé d'éclairer la maquette, et de tourner tous les plans en VistaVision, une tâche qui allait bien au-delà des besoins d'Introvision dans la mesure où on avait décidé de se servir de ce format pour toute prise de vue d'Outland nécessitant d'être améliorée au moyen d'effets optiques. Avec pratiquement chaque plan de maquette qui exigeait au minimum l'insertion d'étoiles en laboratoire, la somme de travail était considérable.

S.G. : « Peter s'orientait vers une apparence très dure et aride, et désirait que les extérieurs donnent le même



genre d'impression. Comme le complexe était sensé être éclairé par le soleil, qui était très lointain et pourtant très intense, il opta pour la mise en place d'un effet de source lumineuse unique pour le tournage des modèles réduits. Pour le réaliser, nous avons installé deux énormes poursuites sur le plateau. Nous pouvions resserrer ou élargir leur faisceau jusqu'à un certain point, mais leur rayon lumineux était très étroit et Peter avait l'intention de les utiliser comme source principale. Finalement, l'idée s'est révélée excellente, mais la qualité mécanique effective des poursuites ne l'était pas. Parfois, nous pouvions obtenir les meilleurs effets, mais nous avions à d'autres moments des problèmes de tremblotement, en particulier pour les plans les plus larges. Nous avons donc fini par nous servir d'un grand nombre de minibrutes habituels, au minimum huit en même temps, et pas pour une prise de vue très importante. Pour les plans larges du début du film, il nous avait fallu deux poursuites, huit mini-brutes, et Dieu sait encore combien d'autres projecteurs. C'était incroyable, mais nous avions autant de lumière, il est très difficile de juger l'équilibre. De toute façon, travailler avec des maquettes est un vrai cauchemar. »

Pendant que Stephen Goldblatt tentait de se débrouiller avec son matériel primitif de VistaVision, le photographe Douglas Dawson s'occupait de prendre les diapositives en 10 × 12,5 pour Introvision.

D.D. : « Au début, seuls quelques photos de ce format étaient prévues... A la base, ils devaient utiliser la VistaVision. Mais alors que le temps passait, ils décidèrent qu'ils pouvaient faire mieux avec une chambre photographique en 100 × 125, et quand tout a été terminé, il ne restait en tout que deux transparences en VistaVision; les autres étaient des diapositives... Pourtant, dans les premiers temps, nous ne rechignions pas à faire notre travail en double. »

Bien que l'équipe d'Introvision n'avait pas encore besoin d'être présente, Bill Mesa partit pour l'Angleterre pendant deux semaines pour observer les phases initiales de la préparation des diapos, et vérifier qu'elles étaient prises selon les directives exactes d'Introvision. Il repartit ensuite à Los Angeles, et les diapositives suivantes lui furent envoyées afin qu'il les juge.

D.D. : « Je travaillais de pair avec l'équipe de VistaVision, donc je ne faisais rien quand ils prennaient leurs photos, et vice-versa. A nous deux réunis, nous avons dû y passer dix semaines. L'éclairage était très dur, comme provenant directement du soleil, donnant des images très contrastées. Les gens d'Introvision n'en étaient pas très satisfaits, car les transparences devaient être dupliquées, ce qui allait accentuer le problème. Si on part avec quelque chose comportant uniquement des parties très claires et très sombres, il va y avoir des pertes dans le processus. Il aurait été préférable d'avoir plus de lumière d'ambiance, mais je crois que de toutes façons, le résultat est appréciable... »

Bien que l'équipe prenait ses diapos en se référant aux storyboards produits par le secteur artistique, Dawson photographia des centaines et des centaines de transparences pour s'assurer que chaque angle possible était couvert. Une sélection rigoureuse fut alors faite, et on confia celles qui furent choisies à Martin Shortall qui avait été engagé pour ajouter les ciels étoilés et les vues de Jupiter aux diapositives qui en avaient besoin... Une fois toutes les photos prises, on invita Dawson à assister à la phase du surrimpression optique...

D.D. : « Notre première étape consistait à gonfler la diapo d'origine en une épreuve de 40 × 50. En même temps, nous établissions un tirage au trait négatif qui allait être utilisé comme cache. La plupart ont d'ailleurs dû être retouchés par le peintre spécialisé qui travaillait pour nous. Une fois ceci accompli, nous rephotographions l'épreuve, et faisions ensuite une seconde exposition sur un champ stellaire en positionnant le tirage négatif devant pour éviter aux étoiles de baver à travers les édifices. Pour le fond, nous nous sommes servis d'un écran de plastique noir très brillant d'un mètre vingt sur un mètre cinquante. Martin trempait une brosse à dent dans de la peinture blanche, et en appliquait le bout légèrement pour que la couleur s'étaile sur la matière. Par la suite, nous éclairions l'écran à partir des extrémités supérieures de façon à ce que toutes les taches de peinture apparaissent comme des petits points lumineux. Nous avons fait beaucoup d'essais et d'erreurs pour obtenir les intensités que Peter désirait. Quand tout ceci a été au point, nous avons fait un essai en filmant peut-être quinze variantes du ciel étoilé, toutes éclairées différemment, afin que Peter sélectionne celles qu'il aimait. Après, ce n'était plus qu'une question de routine...

Mais la transposition sur film de l'épreuve n'apportait pas les résultats escomptés. Il y avait une perte importante de définition, ainsi qu'une netteté insuffisante. Nous avons donc décidé d'obtenir la transparence en 40 × 50 à partir de la diapositive d'origine en 10 × 12,5 que nous montions sur verre et éclairions par derrière. Cela fonctionnait très bien... Pour diffuser la lumière, j'ai utilisé des plaques de polystyrène d'un mètre vingt sur deux mètres cinquante, illuminées par l'avant. Devant elles, j'ai ensuite installé une grande feuille de papier-claque à un peu plus d'un mètre de la surface de verre. De cette manière, le polystyrène réfléchissait la lumière qui traversait ensuite le calque, ce qui nous donnait un bel éclairage uniforme. Une fois la transparence filmée, on tirait un rideau derrière la plaque de verre pour supprimer les projecteurs situés à l'arrière et on mettait en place le négatif pour s'occuper des étoiles comme précisé auparavant. Finalement, chaque plan était au moins exposé à deux reprises. S'il fallait rajouter Jupiter, cela en augmentait le nombre... »

A ce moment, il avait été décidé de se servir d'une diapositive de Jupiter pour les prises de vue en Introvision. On avait découvert une représentation très grande et très détaillée à Graphic Films dans North Hollywood, qui fut photographiée par la suite dans les locaux de Film Effects of Hollywood par Bill Mesa et Wally Gentleman.

D.D. : « Malheureusement, elle n'était pas tout-à-fait sphérique, et était d'une couleur légèrement différente que celle que Peter souhaitait. Il voulait que Jupiter soit très rouge et ait l'air menaçant. Pour supprimer le fait que la sphère n'était pas parfaite, il nous a fallu choisir une section où l'arc de cercle était correct, et l'agrandir. Comme on ne voyait jamais la planète toute entière à l'image, on pouvait se le permettre. La partie résultante n'était pas aussi importante que nous l'aurions désiré, mais tout alla bien quand même... De plus, comme le soleil est très lointain, et que la lumière parvient sur le côté, nous ne voulions faire apparaître qu'un croissant, le reste du corps céleste restant dans l'ombre. Pour obtenir cette forme, nous nous sommes servis de carton noir découpé, et nous en avons adouci les contours en le rapprochant de la caméra. Nous désirions ensuite créer un halo atmosphérique... Par conséquent, deux caches ont été faits sur la diapositive en 10 × 12,5 : un de Jupiter, et un autre plus petit d'un demi-centimètre, concrétisant ainsi un intervalle régulier que nous avons légèrement brouillé à l'air comprimé. Nous l'avons montée sur verre, puis Jupiter a été filmée avec chacun des masques en place et éclairé par derrière, donc à deux reprises... Nous avons adouci les traits des caches en étalant de la vaseline sur la vitre devant l'objectif. Quand nous refilmions une seconde fois, nous modifions la position de la planète pour que la Tache Rouge et les nuages tourbillonnants soient situés aux endroits les plus efficaces pour les plans de Peter. Pour que les couleurs soient encore plus spectaculaires, des filtres étaient mis en place, et des petites lumières directrices faisaient « ressortir » certaines parties de la transparence. Une fois que nous avions obtenu des images de Jupiter dont Peter était satisfait, nous les faisions gonfler en 40 × 50. Par la suite, au lieu d'avoir une seule plaque de verre pour un cache à changer, comme auparavant, je rajoutais une vitre derrière pour faire correspondre Jupiter avec la diapositive située devant, le tout étant aligné à l'aide de points de repère. On pouvait alors continuer, et filmer les constructions au premier plan, Jupiter et les étoiles au troisième passage. »

◄ *Les plans en Introvision sont nets, bien exécutés et pratiquement parfaits. Le système représente un bond gigantesque en avant dans le domaine de la technologie.*

Les durées d'exposition variaient entre environ dix secondes pour Jupiter, trente pour l'ensemble de la raffinerie, et deux minutes pour le fond stellaire.
Pendant ce temps, Stephen Goldblatt tentait toujours d'obtenir des prises de vue d'effets spéciaux post-Star Wars avec une technologie pre-2001...

S.G. : « Peter désirait que le plan d'ouverture commence au-dessus du paysage miniaturisé pour aboutir à la raffinerie. Il était hors de question de se servir de l'asservissement par ordinateur, pour la bonne et simple raison qu'il n'y en a pas en Angleterre. Par conséquent, on devait installer la caméra en VistaVision sur une grue... La caméra était très rudimentaire : elle n'avait pas de visée reflex, ce qui complique les choses quand on filme des maquettes, et elle était si vieille qu'elle ne tenait presque que par des bouts de ficelle. Quoi qu'il en soit, c'était tout ce que nous avions,. Nous l'avons fixée sur la grue, et nous avons essayé de réaliser le plan, mais c'était absolument impossible... Quelle que soit la taille du modèle réduit, l'échelle est malgré tout si petite que la moindre instabilité dévoile l'aspect artificiel. La grue telle qu'elle était ne présentant pas une solution satisfaisante, nous avons dû l'installer dans une position stationnaire, et l'y bloquer. Il nous a été ensuite possible d'élever la caméra, de la faire pivoter et d'accomplir tout ce qui était nécessaire, mais nous avons été forcés de nous découper un chemin dans la maquette du sol au fur et à mesure que nous nous rapprochions du modèle réduit. Par chance, les fibres optiques qui servaient à illuminer les ouvertures et les fenêtres étaient si brillantes que nous pouvions encore les discerner quand nous filmions à des ouvertures de 32 ou 45. Si nous avions dû refaire le plan une seconde fois pour les fibres, ce qui arrive fréquemment, dans ce genre de cas, il nous aurait été impossible de faire bouger la caméra. Tous les plans auraient été complètement fixes. »

Une des phases les plus difficiles du tournage des maquettes mettait en scène l'arrivée de la navette spatiale transportant les assassins destinés à O'Niel.

P.H. : « L'atterrissage du vaisseau est une scène travaillée et très dramatique dans le film, et je voulais qu'elle soit inquiétante. Dernièrement, on n'avait que l'occasion de voir des astronefs sillonnant l'espace comme des flèches avec la plus grande facilité, semblables à des équivalences d'Alfa Romeo du 22ᵉ siècle... Je ne recherchais pas du tout ça, et une fois de plus, je voulais quelque chose de fonctionnel, une grosse boîte volante bourrée avec le maximum de fret. Après tout, elle ne fait que traverser le vide à toute vitesse, voyageant constamment à deux doigts d'exploser ou de manquer son but. Par conséquent, je la voulais importante, laide et pesante, avec tout le vacarme, les lumières aveuglantes et l'apparence cruelle qui caractérisaient un tel objet... »

La « Boîte volante » de Peter Hyams subit plusieurs changements complets de sa conception avant d'être confiée à John Stears pour sa construction.

J.S. : « La structure de base est faite de perspex remplie de cables, de tubes et de lampes halogènes. Nous ne voulions pas la faire voler avec des fils, donc j'ai conçu un grand bras rigide, semblable à celui d'une grue, pesant environ une tonne et demie que nous pouvions diriger avec précision grâce à un mécanisme d'engrenage à vis sans fin. On pouvait y fixer la navette en six points de contact différents : le bras était ainsi caché quel que soit l'angle de prise de vue. Alors la maquette était éclairée avec soin, et le support recouvert de velours noir pour être sûr qu'il ne se voie pas. »

Une fois achevée, la navette d'un mètre vingt de long partit pour Bowerhouse Model Associates pour qu'elle soit détaillée.

B.P. : « Quand nous l'avons reçue, ce n'était en gros qu'une boîte en perspex avec des pattes de métal, différents volets en cuivre et les points d'attache pour les supports. Beaucoup de précisions ont été fabriquées avec des feuilles de plastique. On entamait le perspex à moitié avec une scie à ruban, puis on le passait plusieurs fois au-dessus de la lame pour obtenir des stries de différentes épaisseurs. Nous nous sommes également servis de cuivre, notamment pour les rangées de containers d'embarquement qui sont en fait des plaquettes gravées individuellement. Ensuite, on découpait des cartes de plastique en milliers de petits morceaux que l'on collait pour façonner des surfaces extérieures vraiment belles. »

Après le travail de peinture et de « vieillissement », la capsule spatiale fut renvoyée à l'atelier de John Stears où on la munit de quatre moteurs importants dirigés vers le bas.

J.S. : « Nous avons utilisé du nitrogène liquide pour le gaz d'échappement, que nous introduisions dans la maquette dans des tubulures de cuivre par l'intermédiaire du point d'attache. On se sert plus couramment de dioxyde de carbone, mais après avoir fait des expériences avec diverses substances, mon choix s'est porté sur le nitrogène. Il est stocké à très hautes pressions, par conséquent l'effet de poussée est très réaliste et nous pouvions obtenir un jet de plus de quatre mètres... La très basse température du nitrogène liquide — environ 140° Centigrades — est un des aspects à porter à son actif, dans la mesure où elle permettait aux lampes halogènes de ne pas surchauffer le modèle réduit. D'un autre côté, la plate-forme d'atterrissage étant également faite de perspex, nous avions peur qu'elle se dégrade, donc d'autres sources lumineuses de même nature ont été installées pour compenser. »

Il fallut plus de deux semaines pour mettre en images cette séquence relativement courte.

S.G. : « Nous avions de nombreuses difficultés... La scène exigeait une profondeur de champ incroyable, ce qui nous obligeait à filmer en VistaVision avec une ouverture de 45. Comme d'habitude, l'éclairage était une source d'ennui. On se servait de projecteurs à arc comme on utilise habituellement des sources à quartz. A un moment, la navette s'est vraiment mise à fumer, ce qui, bien entendu, nous posait un autre problème... Nous devions exécuter beaucoup de prises de vue, statiques comme il se doit, en double exposition. Il y en avait notamment une en contre-plongée à partir de la plate-forme. Quatre grues de déchargement arrivent à proximité de la navette après qu'elle ait atterri, et Peter souhaitait un plan avec un bras à chaque coin de l'image anamorphosée, et le vaisseau descendant droit sur l'objectif. On ne pouvait pas maintenir le point. C'était absolument impossible... Finalement, nous avonc donc filmé l'arrivée de la navette en maintenant la netteté devant un fond noir. Nous avons ensuite ôté la maquette, rembobiné la pellicule, mis les grues en place et fait le point sur elles. Elles ne se rapprochaient qu'à la fin de la prise, et il y avait tellement de gaz liquide en mouvement à cet instant qu'on ne le voit pas... Nous avions également des difficultés à faire jaillir correctement le nitrogène. Les gicleurs gelaient ou certains se mettaient à cracher, ou encore le gaz liquéfié gauchissait la plate-forme, et ainsi de suite... Ensuite, nous avons eu le problème des lumières clignotantes dont se servent les pilotes pour se repérer et des déflecteurs de choc qui se lèvent avant l'atterrissage. La fréquence des lampes devait varier quand nous avions différents angles de prise de vue, car bien qu'elle n'ait absolument pas changé, elle semblait différente quand la perspective était modifiée... Nous n'avons appris toutes ces choses qu'en faisant d'amères expériences... »

L'équipe d'Introvision arriva avec le matériel au milieu du mois d'août, et un plateau entier leur fut octroyé, leur donnant la possibilité de passer autant de temps qu'ils le désiraient pour mettre au point leurs prises de vue pendant que le corps principal du tournage travaillait ailleurs. Quand un plan était prêt à être filmé, on pouvait faire venir Hyams et les acteurs sur le plateau, et l'achever immédiatement. Après deux semaines de mise au point et d'essais, Introvision se mit à la tâche dans les premiers jours de septembre.
La plupart de leurs plans devaient se situer lors du temps fort du film quand le Marshal est confronté à ses adversaires dans les couloirs déserts et les cavités de Con-Am 27. Par la suite, la poursuite devait en entraîner certains sur les structures externes du complexe, où les dangers du combat individuel allaient être aggravés par l'horreur de l'environnement particulièrement inhospitalier de Io.

B.M. : « Dès le début, Peter voulait donner le sentiment de l'incroyable gigantisme de la construction. Par

conséquent, il désirait des plans fabuleusement larges, bien plus que ceux qu'on ne pourrait normalement obtenir à moins de passer par les stades d'une double ou même triple réduction optique avec la dégradation de l'image qui en résulte... A l'époque, beaucoup de choses n'avaient pas encore été tentées avec ce système, et je lui ai déclaré que je ne pensais pas pouvoir obtenir des prises de vue aussi larges qu'il le souhaitait. Quand nous avions préparé nos plans, avec toutes les diapos en 10 × 12,5, la taille des silhouettes humaines avait été prévue à un quart de la hauteur de l'image anamorphosée. Mais j'ai dit à Peter qu'en plus des clichés, je lui avait précisé de tout tenter, et donc de filmer quel que soit l'angle qu'il désirerait, dans la mesure où rephotographier des diapositives supplémentaires ne demanderait pas beaucoup plus de temps... Quand nous sommes arrivés en Angleterre, j'ai décidé de faire les premiers plans que nous devions tourner aussi larges que possible. Nous avons donc installé notre matériel à quatre-vingt-dix mètres de l'écran, et filmé trois essais pour voir jusqu'à quelles dimensions nous pouvions réduire les personnages. C'était vraiment magnifique, parce qu'il nous a finalement été possible d'offrir à Peter plus qu'il n'espérait... En fait, il est venu, a regardé dans le viseur et nous a dit : « Je crois que si vous les diminuez encore, on ne pourra plus les apercevoir ! » Le plan le plus éloigné du film a été réellement tourné à une distance de cent six mètres. On devait se servir de talkies-walkies pour communiquer d'un bout à l'autre... »

Imaginer comment l'Introvision peut prendre une forme humaine d'un mètre quatre-vingt, la placer devant un écran haut de neuf mètres et aboutir néanmoins à une image composite où la silhouette n'occupe plus qu'un dixième ou un vingtième de la taille définitive du cadre, est un exercice de gymnastique perceptive déroutant.

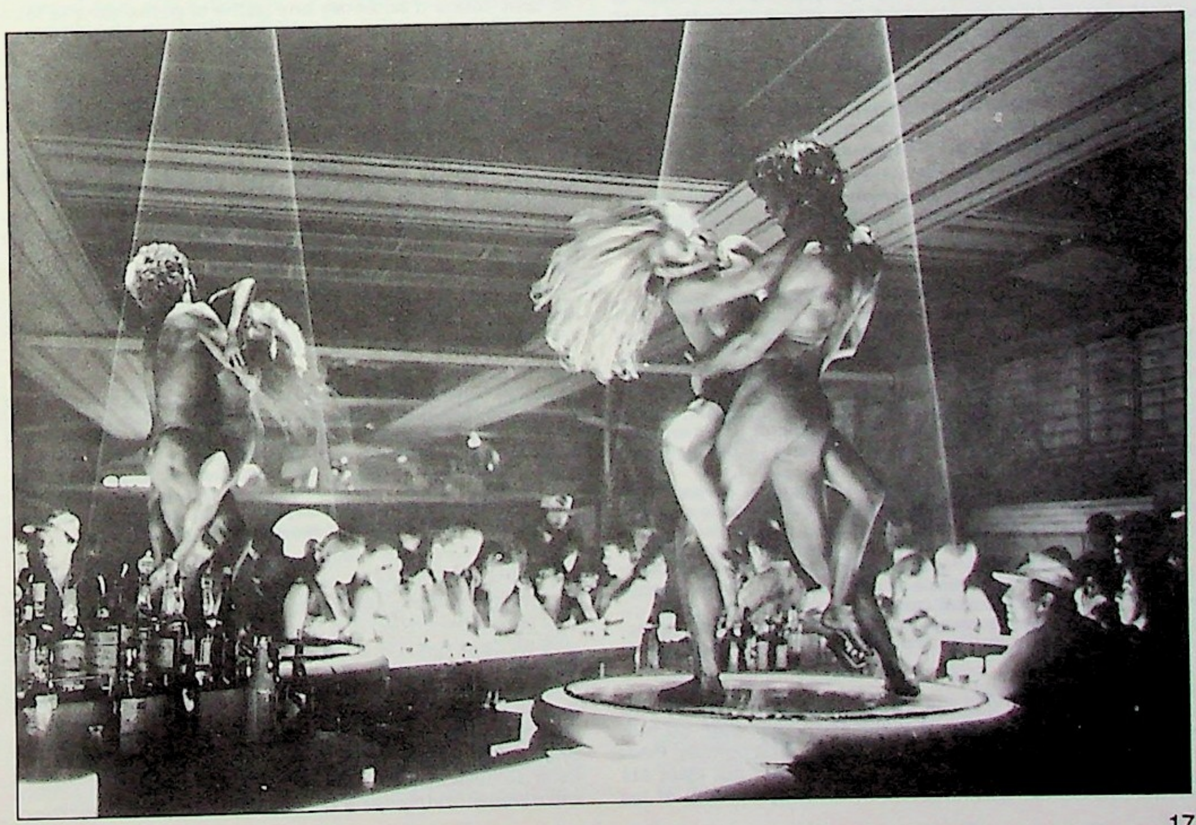
B.M. : « Tout ce dont il faut vraiment se soucier est la distance entre la caméra et le comédien, car c'est ce qui détermine la proportion de l'acteur dans l'image. Dans cette mesure, il n'existe aucune différence entre une prise de vue en Introvision et une autre avec n'importe quelle caméra... Notre procédé ne sert qu'à créer autour de lui des décors de la taille que l'on veut. »

Ce qu'il fait, en fin de compte, en projetant sur un écran frontal uniquement toute partie du cliché nécessaire à donner une échelle adéquate à l'acteur humain à l'intérieur de la diapositive prise dans son ensemble. La transparence complète est toutefois projetée sur un écran annexe. Ainsi, ce dernier renvoie dans le viseur de la caméra les parties de l'image globale qui excèdent les limitations physiques de l'écran frontal. Une variante de cette même méthode a été employée dans un des plans d'effets spéciaux les plus impressionnants.

B.M. : « Il y avait une prise de vue où Sean Connery monte à une échelle à l'extérieur de la serre, qui était supposé être une construction énormément haute. Quand le plan démarre, Sean est en dehors du champ. On commence à la base de l'étage supérieur de la serre, puis on panoramique vers le haut de plus en plus jusqu'à ce qu'on l'aperçoive grimper presque au sommet... Toute la séquence a été tournée à partir d'une transparence en 10 × 12,5, et Sean se trouvait en fait à un mètre cinquante du sol. »

La scène de la serre allait être un test parfait de la crédibilité générale d'Introvision. Attaqué de tous côtés à l'intérieur du complexe, O'Niel endosse une combinaison pressurisée, et sort par un des sas. Tandis qu'un des assassins le traque dans la serre, le Marshal se propulse au sommet de cet édifice par le dehors. Après avoir arraché un morceau de panneau solaire, O'Niel le laisse tomber le long de la façade vitrée. Le tueur aperçoit du coin de l'œil l'objet en chute libre, pivote sur lui-même, et tire. Le verre se brise... Une décompression explosive envahit le bâtiment, et l'assaillant de O'Niel est aspiré dans le vide. Tous les plans avec des acteurs, à l'exception de celui montrant l'homme entraîné vers l'orifice béant, qui nécessitait l'incrustation en « blues-creen », qu'ils soient situées à l'intérieur ou à l'extérieur de la serre, ont été tournées en Introvision. En fait, aucun décor en taille réelle ne fut construit pour cette scène importante. A la place, ils sont tirés de diapositives qui ont été prises d'une section de trois mètres de haut de la serre grandeur nature, une des représentations à l'échelle du complexe pétrolier construites à Pinewood sous la supervision de John Stears.

L'explosion véritable a été filmée de la même façon qu'une maquette, le modèle réduit à grande échelle de la serre étant utilisé.



J.S. : « Pour donner l'impression de masse, nous devions tourner à grande vitesse, ce qui nous obligeait à ne pas nous servir de la caméra en VistaVision, cette dernière ne pouvant aller qu'au double de la cadence habituelle avant de se désintégrer... De plus, il nous a été difficile de trouver le verre adéquat, parce que les propriétés optiques des vitres cassables normales sont très faibles, et qu'il ne fallait pas créer de discontinuité avec les autres prises de vue de la séquence. Nous avons fini par trouver ce verre spécial, qui est en réalité du plastique, à la fois très clair et avec la teinte qu'il fallait. Nous pouvions même contrôler comment il allait se briser en le rayant... En fait, le gros plan de la balle traversant la vitre a été obtenu en animation image par image. »

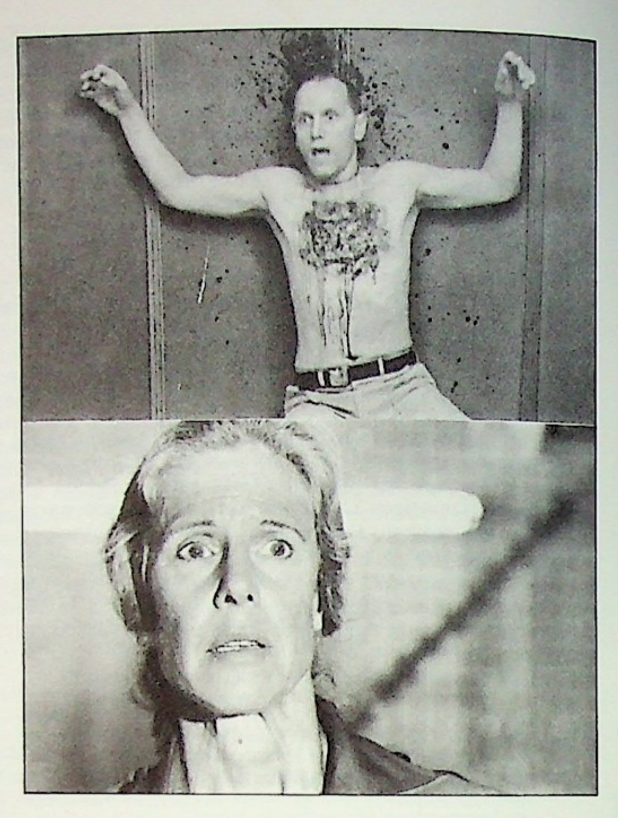
S.G. : « Pour les prises de vues en accéléré, nous avions à notre disposition une caméra Photosonics qui, en théorie, pouvait allait jusqu'à 360 images par seconde, mais à qui nous n'avons jamais pû faire dépasser les trois cents. De plus, il nous fallait beaucoup plus de lumière pour tourner à cette vitesse. Nous utilisions quelque chose comme vingt projecteurs à arc uniquement pour l'ensemble de l'arrière-plan, et seulement pour commencer. Derrière la glace, John Stears et son équipe installèrent une série de tuyères de cinq centimètres de diamètre environ. Ils mirent dans l'une d'elles une petite poupée de quinze centimètres, et dans les autres de la végétation et diverses autres choses censées se trouver dans la serre. A un signal, la Photosonic étant lancée à pleine vitesse, John, installé derrière la vitre, faisait un trou dedans en tirant avec un fusil de chasse à double canon. On apercevait par conséquent tous les fragments projetés par l'explosion. Une fraction de seconde plus tard, les tuyères étaient déclenchées, et la végétation et la poussière jaillissaient, suivies du petit bonhomme. Bien entendu, à de telles vitesses, nous ne savions pas ce que cela donnait avant de visionner les rushes. Pourtant, Peter trouva le déroulement un peu trop rapide, même à trois cents image par seconde, et fit retirer la séquence pour obtenir un effet de six cents images par seconde... En temps normal, on s'en rend compte sur l'écran quand on procède de cette façon parce qu'on obtient un mouvement saccadé. Mais, à trois cents images par seconde, il y a tellement d'informations sur la pellicule qu'il est impossible de la voir...

Dans le plan précédent, nous devions montrer toute la végétation de la serre arrachée des sillons. Cet effet a été achevé à l'aide d'un tunnel aérodynamique... De la terre a été étalée sur la partie supérieure grillagée, les plantes reposant uniquement dessus. A une extrémité du tunnel, on mettait en marche un gros ventilateur dont le souffle, après avoir été dévié par un déflecteur, soulevait la végétation et la terre. A ce moment-là, l'air brassé par une autre soufflerie installée sur le côté les projetait au loin. Finalement, on arrivait à un plan avec les plantes se levant dans l'atmosphère, planant presque un instant, et se trouvant aspirée vers la brèche. »

Une confrontation antérieure fut également complexe à réaliser. O'Niel, progressant dans les superstructures de la raffinerie, se retrouve en position favorable au-dessus d'un des couloirs d'accès tubulaires qui font communiquer les constructions entre elles. A travers le matériau translucide du passage, il discerne la silhouette d'un nouvel assaillant armé à l'intérieur. Le Marshall saute sur le corridor, sa descente étant amortie par la faible gravité de Io, et fait exploser du dehors les boulons d'attache de deux sections préfabriquées.

Peter avait choisi pour mettre en scène ces gestes un endroit particulièrement minuscule de la maquette exécutée par Bowerhouse, ce qui fut une des premières complications que nous avons eues à résoudre. O'Niel devait passer à côté de grands dômes sur une plate-forme surélevée, sauter sur un palier six mètres en contrebas, puis sur le passage d'accès. Ce qui allait faire de Tim Donahue, le peintre qui s'occupait uniquement de concevoir les mattes pour Introvision sur le plateau, le personnage principal de cette séquence.

T.D. : « Quand je suis arrivé en Angleterre, je me suis aperçu que quelque chose n'allait pas avec sept ou huit diapos, et toutes en rapport avec cette scène précise. Pour les transparences, la partie de la maquette qui avait été utilisée était de la surface d'une soucoupe à thé, et les



Sous les yeux terrifiés du Dr Lazarus (Frances Sternhagen), son unique amie sur Io...

dômes ressemblaient à des petits dés à coudre retournés. L'ennui était que la hauteur de Sean Connery était supposée n'être que le quart de celle de ces dômes au moment où il traverse la plate-forme. Et bien que tous les modèles réduits soient très détaillés, il était impossible d'agrandir à la taille totale d'un écran une partie si petite sans la faire ressembler à une maquette. Même le grain de la peinture était trop grossier. Puisqu'ils n'avaient pas le temps de reproduire cet endroit à une plus grande échelle, ils avaient choisi de faire tirer des agrandissements gigantesques et de les faire retoucher par un peintre de mattes. Lors de ma venue, ils avaient des difficultés à ce que le travail soit achevé parce que la plupart des artistes spécialisés disponibles en Angleterre étaient déjà occupés sur d'autres projets. Philip Harrison nous a demandé si nous avions des idées. Bill Mesa était présent, il s'est tourné vers moi et m'a demandé :

— Pensez-vous pouvoir vous en charger?

— Bien sûr, je pourrais le faire, mais je n'ai pas le matériel. Philip a alors téléphoné à quelqu'un, et lui a dit : « Amenez Tim en ville, et laissez-le acheter ce qu'il veut. »

Donahue choisit un pinceau à air comprimé, avec d'autres fournitures et objets, et, à la fin de la journée, avait mis sur pied son propre secteur artistique. Travaillant sur des agrandissements photographiques de quatre-vingt-dix centimètres sur un mètre vingt que lui avait procuré le laboratoire, et sous la direction de Hyams, il pulvérisa avec soin de la peinture sur les parties inégales, leur ajoutant des ombres dégradées et des précisions supplémentaires.

T.D. : « En fait, je pense avoir passé plus de temps sur les mattes que dans la préparation des prises de vue en Introvision sur le plateau, mais je crois que le résultat est très satisfaisant. Bien que la diapo initiale ait été dupliquée une ou deux fois, j'ai pu effacer une bonne partie du grain en peignant par dessus, et donner l'impression d'avoir affaire à une transparence originale. Peter avait également demandé des modifications d'architecture. L'édifice en question ressemblait à un plateau posé sur un dôme, avec une autre coupole dessus sans aucune connexion avec celle du dessous, et ensuite ces quatre petits dés à coudre qui n'étaient rattachés à rien d'ailleurs. D'un aspect fonc-



... le Marshal William O'Niel (Sean Connery) affronte un dangereux criminel

tionnel, cela ne paraissait pas logique... Je ne critique pas les modélistes : ce n'était qu'une partie minuscule du sommet d'une construction située à l'arrière-plan, et ce n'est qu'après sa fabrication que Peter décida de l'utiliser pour son intrigue. Je lui ai donc demandé ce que c'était censé être, et il a répondu : « Je n'en sais rien. Faisons en un bloc de circulation d'air. »
En conséquence, j'ai peint ces gros conduits que j'ai positionné sous chaque chose en forme de dé pour que tout soit rattaché à travers le plateau à la grande coupole. Par la suite, j'ai ajouté un sigle de Con-Am, et quantité de tuyaux et de câbles un peu partout. Il m'a fallu également modifier le corridor sur lequel atterrit Sean Connery, parce que sa conception avait été considérablement altérée au moment où a été construit le décor grandeur nature. Au lieu d'être hexagonal avec un éclairage jaunâtre à l'intérieur, il était plus triangulaire et presque complètement blanc. J'ai donc fini par repeindre totalement les couloirs en repartant à zéro. Je les ai même allongés quelque peu pour que l'effet soit plus joli pour le format large de l'écran. »

Une fois que Hyams fut satisfait des modifications apportées aux diapos, la séquence fut amenée sur le plateau. Un plan explicatif primordial devait être une vue en plongée de la plate-forme où O'Niel rentre dans le champ en cadrage serré et aperçoit les contours du tueur dans le passage en contrebas.

T.D. : « Croyez-le ou non, nous avons fini par utiliser une silhouette en papier de cinq centimètres de haut représentant un homme tenant un fusil. Je m'allongeais sur une plate-forme installée pour moi au-dessus du champ, et je faisais bouger ce petit bonhomme découpé au bout d'un fil guidé par des les poulies pour obtenir une progression très lente. Mais ça ne marchait pas, parce qu'il tournait sur lui-même en passant sur les axes, et le personnage donnait l'impression d'avance dans le couloir d'accès en faisant des pirouettes. Peter l'a filmé, mais je veux dire qu'il riait... Nous avons ensuite essayé sans les poulies, en tenant le fil à la main, et ça lui a plu ainsi. Ce n'était qu'un plan rapide — personne ne voudrait passer beaucoup de temps dessus — mais cela fit l'affaire. Et comme nous avons pu faire une double exposition instantanée avec l'écran latéral, on a vraiment l'impression qu'il y a un homme *dans* le corridor, passant derrière les montants, ce qui est assez surprenant quand on pense qu'il n'y avait ni tueur et ni couloir. »

Le saut de O'Niel fut l'un des plans très larges de Peter Hyams qui obligèrent l'équipe d'Introvision à se placer à quatre-vingt-dix mètres de l'écran. Il devait bondir une plate-forme sur une autre plus basse, puis sur le passage, et tout ça en un seul plan. Pour augmenter l'échelle apparente tout en diminuant la taille des sauts effectifs, on se servit d'un nain pour doubler Sean Connery.

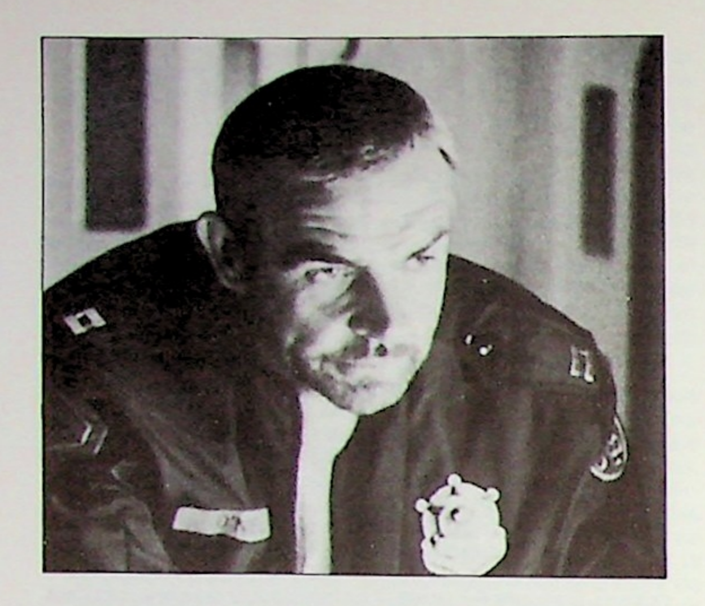
B.M. : « C'était le première fois que nous tournions un plan avec quelq'un de suspendu à un câble. En temps normal, nous faisons correspondre le cache avec la surface de l'image où il a du mouvement. Dans ce cas précis, nous avions essayé de l'instaurer aussi proche que possible du câble et de la ligne de vol, lors de nos premières mises au point, mais le gars la dépassait toujours. Nous avons donc dû le réajuster constamment jusqu'à ce que le résultat soit correct. Une fois que tout a été prêt, cela marché très bien. En fait, il est plus facile de filmer un tel plan en Introvision qu'avec la plupart des autres procédés, et ce pour plusieurs raisons. De toute évidence, l'un des problèmes cruciaux est de camoufler les fils. Normalement, on n'aperçoit un câble que parce qu'il remonte jusqu'en haut de l'image. Avec notre système de caches, les fils vont peut-être jusqu'à cinquante centimètres au-dessus de l'acteur, puis disparaissent. Il est donc plus difficile de les voir. De plus, nous les avions recouverts de matériau de projection frontale, ce qui les confondait avec ce qu'il avait sur l'écran.

Bien que la majorité des prises de vue en Introvision utilise des décors assez sommaires (une rambarde ou une échelle, ou peut-être un petit bout du mur si quelqu'un doit effectivement rentrer en contact avec), cette plongée nécessita une réplique grandeur nature de neuf mètres du corridor qui fut élevée devant l'écran. Ainsi, alors que le fond provenait encore de la diapositive, Connery et le bout de couloir sur lequel il rampe sont réels.
Une fois que Connery fait détoner les boulons de connexion, le passage d'accès se rompt, et son adversaire explose littéralement sous la vive différence de pression. Hyams avait utilisé cet effet horrible aupravant pour le suicide du début du film.

P.H. : « Cela fait assez sursauter, mais je ne l'ai pas imaginé dans un but gratuit, ou pour l'aspect effrayant. L'effet doit établir, avec beaucoup de précautions, la réalité de l'environnement. Ces gens vivent dans des lieux très hostiles, du point de vue physique. Et certains de ces effets sont là pour montrer à quel point la menace est vraiment sérieuse. Quand on est dans un milieu sans atmosphère, et, d'une façon plus significative, sans pression extérieure, des choses atroces peuvent se produire si on s'expose sans protections à un tel environnement. Par conséquent, si quelqu'un devait porter une combinaison pressurisée, et l'ouvrir subitement, ce qui arrive dès les premiers instants du film, je peux certifier que cela gâcherait sa journée... »

Bien que la démarche pour les deux plans soit en gros la même, le premier était un peu plus simple dans la mesure où la victime est engoncée dans une combinaison spatiale et un casque. Cependant, dans la séquence du corridor, l'assaillant de O'Niel est projeté dans le vide dans un costume plus conventionnel. Bien que les explosions d'êtres humains soient devenues en fait des éléments fondamentaux dans de nombreux films horrifiques de fraîche date, le concept de Peter Hyams allait provoquer des maux de têtes, à la fois au figuré et autrement, dans la mesure où il désirait que le tueur avance dans le couloir à l'instant de son décès peu gracieux...

J.S. : « Les têtes pour les explosions furent fabriquées par la section de maquillage. Elles étaient élastiques, pour qu'on puisse les gonfler avec de l'air comprimé, et *très* détaillées. Nous avons fait mettre un casque à une cascadeuse bien plus petite que l'acteur, puis nous avons mis en place la tête et des épaules artificielles au-dessus des siennes. Des poches de sang, du rembourrage et une charge détonante avait été incorporés à l'intérieur. La solution des explosifs était très délicate, puisque sa propre tête n'était qu'à vingt centimètres, mais elle a pu avancer dans le corri-



dor en portant ce truc pendant qu'on le faisait gonfler et exploser. »

S.G. : « Nous l'avons complètement filmé à grande vitesse... Le maquillage de base était superbe, mais quand le visage s'élargissait sous l'effet du gaz, il se dilatait parfois trop lentement, ou bien explosait trop vite — ce genre de choses. Il y avait des plans réellement effrayants dans lesquels les yeux ne jaillissaient pas assez rapidement, ou encore les traits s'élargissaient comme dans une glace déformante... Et, comme de bien entendu, le *test* que nous avions tourné était le meilleur plan, mais nous ne pouvions pas nous en servir parce qu'il n'avait pas été pris dans le bon cadre. Nous avons donc dû le préparer et le refaire souvent, la seule façon de prévoir ce que ça allait donner étant de l'exécuter... L'idée d'utiliser la petite cascadeuse donna de bons résultats, mais je crois que le plan le plus réussi était fixe, en cadrage serré. »

La dernière séquence importante d'effets spéciaux de Outland lieu sur le module de panneaux solaires, quand O'Niel repart vers le sas, ayant la certitude de s'être débarassé de son second et vraisemblablement dernier assaillant. Néanmoins, une salve de coups de feu le convainc du contraire. La confrontation qui s'ensuit entraîne O'Niel et son adversaire sur la façade de l'un des collecteurs massifs d'énergie pour un combat à mort au corps-à-corps porté à son point culminant.
Malgré le fait que quelques unes des prises de vue d'introduction aient été filmées avec le système d'Introvision, la majorité des plus compliquées ont été crées avec soin par Roy Field avec les techniques du « bluescreen ». Une section aggrandie de quatre mètres cinquante de la surface de panneaux solaires fut l'élément de base pour les diapos d'arrière-plan, tandis qu'on utilisa, pour les prises de vues rapprochées où on pouvait se passer totalement d'effets optiques, sur le plateau une partie grandeur nature encore plus importante. Dans la mesure où la plupart du travail en studio nécessitait la simulation d'une faible gravité, on se servit dans une large mesure de harnais de vol. Dans un plan, les deux hommes étaient censés fracasser un garde-fou, et chuter le long de la façade du bâtiment.

S.G. : « Peter trouva un moyen ingénieux de la réaliser... Il fit placer les panneaux solaires horizontalement plutôt que verticalement, installa la caméra au-dessus et lui fit couvrir la surface. L'équipe d'Alf Joint, qui réglait les cascades du film, avait revêtu des harnais spéciaux à double attache, de façon à pouvoir faire des culbutes tout en étant suspendu. La caméra les suivait alors qu'ils avançaient, et comme elle filmait de côté, on a l'impression qu'ils font une chute de trente mètres alors qu'en fait il n'en est rien... »

Dans un plan semblable qui fut tourné par la suite, on implanta dans le panneau en taille réelle des mécanismes électriques qui réagirent au moment où le dernier adversaire d'O'Niel dégringole vers la mort en ricochant sur la surface à haute-tension et abandonnant derrière lui un sillage d'étincelles et de fumée...
Pendant ce temps, on s'acheminait vers la constatation que l'équipe d'Introvision aurait fini une semaine avant la date prévue. A cette époque, Hyams était tellement enchanté par les plans qu'il obtenait, qu'il se mit en quête d'autres moyens pour incorporer de nouvelles prises de vue par ce système dans l'histoire. La solution à laquelle Philip Harrison et lui aboutirent fut de faire correspondre entre elles la maquette de la mine, filmée en plan large, et sa réplique grandeur nature qui avaient été fabriquée pour les scènes avec des acteurs.

B.M. : « L'espace d'extraction était censé être à un kilomètre et demi de profondeur dans ce satellite de Jupiter. Un décor énorme de trente mètres sur vingt-quatre avait été construit, personne n'avait trouvé de solution pour montrer comment y accéder. Par conséquent, ils décidèrent de suggérer un ascenseur miniature, et nous leur avons dit qu'il nous était possible de faire descendre des gens à l'intérieur. Cette scène particulière fut, en fait, la seule de tout le film, pour laquelle nous avons utilisé des plans en VistaVision au lieu de diapos en 10 × 12,5, parce que l'ascenseur devait arriver sur les lieux, les portes s'ouvrir, et des personnages réels en sortir. »

Comme John Stears et son équipe étaient déjà surchargés de travail, le monte-charge miniature fut commandé dans un autre atelier de modélisme.

S.G. : « Nous avions compris beaucoup de choses à ce point précis, et nous avons donc dessiné la maquette en fausse perspective. En raccouricissant tout, cela simplifiait nos problèmes de profondeur de champ, du moins un peu... Mais nous devions quand même exposer le film à trois reprises avec la caméra en VistaVision. La première prise de vue était pour l'arrière-plan, en quelque sorte l'intérieur de la mine, avec beaucoup de petits points lumineux de fibres optiques qui devaient être fins — autrement, ils deviennent énormes — nous faisions ensuite une autre exposition pour les structures mêmes, mais avec une ouverture et une mise au point différentes... puis une dernière avec l'ascenseur qui descend. Et si quelque chose clochait à l'un de ces stades, il nous fallait tout recommencer à zéro. Nous avons eu de nombreux ennuis mécaniques pour que les portes, qui n'avaient que deux centimètres et demi de haut, s'ouvrent correctement. L'éclairage de l'intérieur de l'ascenseur provoquait une dilatation du matériau, et avec une pièce si petite, il suffit d'un rien pour qu'elle reste coincée... L'équipe de John Stears a donc été obligée de la démonter et de tout remettre en place. Cette maquette avait coûté à peu près 20 000 dollars, et il a fallu encore trois ou quatre semaines après sa réception pour la faire fonctionner facilement. »

Introvision mit en place non seulement des mineurs en combinaisons pressurisées dans l'ascenseur et au premier-plan, mais également d'autres travailleurs sur des échafaudages dans les recoins sombres du fond de la mine en utilisant une fois de plus des nains, lesquels sont, par essence, des hommes en fausse perspective. Bien que cela ait été efficace, Peter pensa que les mineurs à l'arrière-plan allaient au détriment de ce qui se passait sur le devant, et fit refaire la prise de vue sans eux.
En dépit de cette tâche supplémentaire, le personnel d'Introvision termina à la date fixée, après avoir fabriqué une cinquantaine de plans de transparence de première génération en seulement quatre semaines. John Eppolito a vu son invention faire un bon bout de chemin depuis son escapade de minuit sur la route de briques jaunes.

J.E. : « Le côté magnifique de ce que nous faisons est de constater que personne ne peut se rendre compte de notre travail quand celui-ci est bien réalisé... Je pense qu'**Outland** le montre à de nombreuses occasions. Il n'existe aucun moyen de s'apercevoir que nous avons utilisé des trucages particuliers : tout est indiscernable. L'Introvision ne fait pas partie de la même catégorie que certains procédés où on doit compter sur le montage après cinq ou six secondes pour que l'effet tienne debout. Une grande partie de ce que nous avons filmé peut être projeté pendant des heures, et personne ne pourra y noter une

suite page 78

La critique



« Dans l'Espace, on ne vous entend pas crier! » proclamait le fameux slogan du film **Alien**... Dans **Outland**, on vous entend crier, mais on n'en vient pas pour autant à votre secours! Le dernier film de Peter Hyams (**Capricorn One**) est également le premier film de S-F produit par la compagnie d'A lan Ladd Jr ancien dirigeant de la 20th Century Fox qui donna le feu vert à **Star Wars** et **Alien**. Il n'est donc point étonnant qu'une certaine similitude d'approche s'impose.

Star Wars mélangeait allégremment S-F et mythes classiques, **Alien** renouait avec la tradition de l'Horreur Ancestrale, la transposant dans un décor du Futur, **Outland**, lui, est le fruit d'un mélange original : le Western et le Space Opera. **High Noon** dans l'espace ou mieux, selon « Time », **High Moon**!

Ceux qui se souviennent avec émotion de films tel **Gunfight at the OK Corral** retrouveront dans **Outland** tous les vieux clichés du genre : poursuites, coups de feu, saloons où tout le monde se tait quand entre le Marshall... et même un Docteur sympathique (ici interprété par Frances Sternhagen) encore qu'un peu bourru!
Si clichés il y a, ceux-ci sont cependant copieusement assaisonnés d'une bonne dose d'humour au second degré. L'un des aspects les plus remarquables d'**Outland** est que le film peut être vu tout à fait sérieusement, mais également avec beaucoup de sourires! Thriller parfaitement efficace, **Outland** est visuellement et thématiquement proche d'**Alien**. L'univers qu'il décrit est celui d'ouvriers détachés pour un an dans un trou perdu. Les composantes du décor ressemblent à s'y méprendre à celles du Nostromo : couloirs et salles d'un blanc immaculé alternent avec zones rongées par le quotidien et l'obscurité. Les hommes ne sont pas les merveilleux Héros de **Star Wars** mais des collègues de Sigourney Weaver. En fait, les deux histoires pourraient très bien se dérouler dans le même Univers...
Thématiquement, la technique de narration adoptée par Peter Hyams suit de très près celle d'**Alien** : rebondissements fréquents, scènes violentes et rapides, moments de suspense couronnés de points d'orgues inattendus... **Outland**, comme **Alien**, a pour but de « manipuler » le spectateur, et le fait avec une habileté consommée.
Dans **Alien**, l'ennemi était le Monstre. Ici, c'est l'Homme, voire le Système. Le courage de Sean Connery est plus le résultat de son entêtement à vouloir s'affirmer vis-à-vis du Système que le fruit d'un héroïsme idiot. Semblable à John Wayne, mais plus humain, Sean Connery tient ici l'un des meilleurs rôles de sa carrière depuis James Bond. Avec juste ce qu'il faut de compassion, son interprétation du Marshal ONeil est totalement vraisemblable d'un bout à l'autre du film. Il est par ailleurs, extrêmement bien entouré avec Peter Boyle et Frances Sternhagen dans les deux autres rôles principaux.

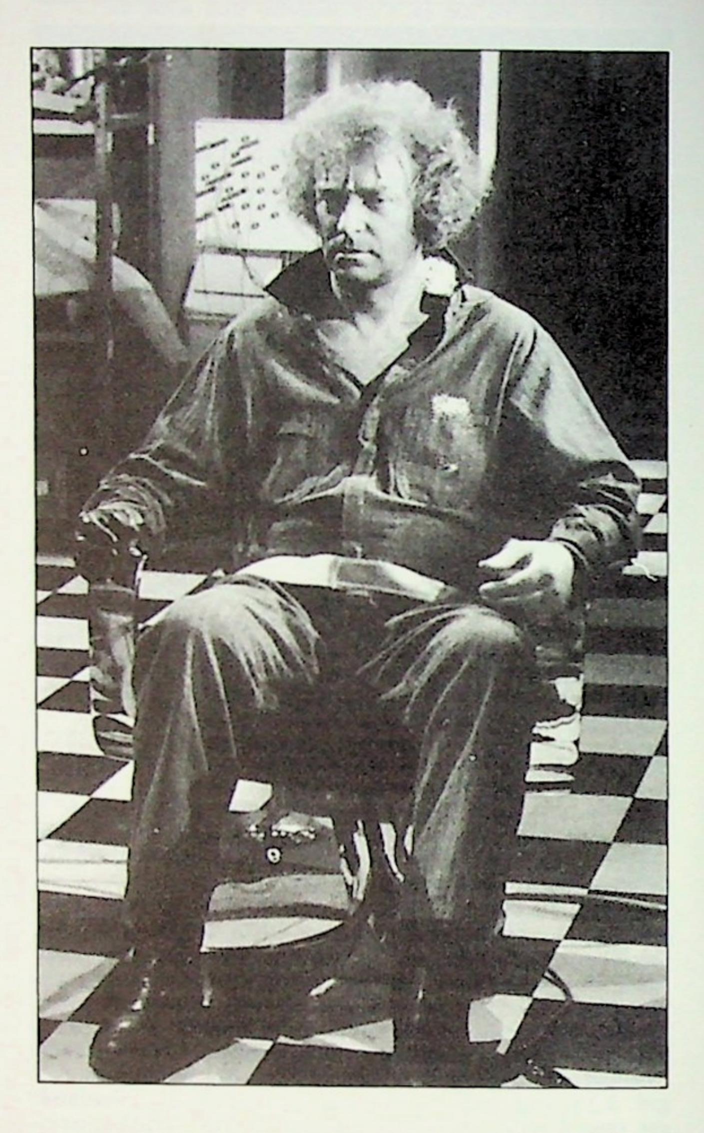
Une énorme partie de l'efficacité d'**Outland** repose non seulement sur Connery mais également sur les artisans du film (au sens noble) : le réalisateur et auteur Peter Hyams et le responsable de la photographie Stephen Goldblatt. Utilisant à merveille les techniques les plus poussées d'effets spéciaux, ils parviennent néanmoins à bâtir un film qui réussit à faire oublier ses effets spéciaux — contrairement aux **Galactica, Star Trek**, etc. On remarquera tout particulièrement l'usage de très longs « travellings » qui ont dû nécessiter la construction d'imposants décors, et représentent par ailleurs de véritables prouesses techniques. Les premières scènes — exploration lente de la caméra qui suit les ascenseurs jusqu'au fond de la mine, puis les ouvriers dans les couloirs de celle-ci — ou celles de la poursuite d'un trafiquant par Sean Connery méritent de figurer à jamais dans les mémoires des cinéphiles. Le tout est accompagné d'une excellente partition de Jerry Goldsmith, qui accentue sans emphase mais avec sûreté les moments cruciaux de l'intrigue. Celle-ci, exemplaire d'un point de vue structuration de l'histoire, charme des dialogues etc., est un modèle du point de vue brièveté : aucune scène n'est gratuite, et le spectateur voudra probablement voir le film plusieurs fois pour s'attarder sur tel ou tel détails (par exemple, le jeu de golf vidéo utilisé par Peter Boyle pour son délassement personnel).

Les seules critiques que l'on pourrait formuler envers **Outland** sont minces. Certes, certains lui reprocheront son côté « récupérateur ». Ce sont les mêmes qui ont reproché ce point-là à **Star Wars, Alien** etc. **Outland** se veut un western du futur et il y réussit magnifiquement, avec en outre une solide quantité d'humour qui montre que les auteurs ne se sont pas pris trop au sérieux. Techniquement et du point de vue des acteurs, le film reflète cependant le soin apporté à sa réalisation. On pourra bien sûr relever certains « mattes » (spécialement ceux réalisés à la surface de Io) qui sont moins que parfaits, mais tout le monde ne s'appelle pas Georges Lucas...
Souhaitons que l'effort entrepris par Alan Ladd pour développer un genre de S-F adulte, où la S-F n'est plus qu'un élément parmi d'autres de l'histoire et non l'alibi entier d'un film, soit couronné de succès. Déjà, Ladd a entamé la production d'un second film de S-F, **Blade-Runner,** adapté du « Do Androids Dream of Electric Sheep? » de Philip K. Dick, et veut en faire un « thriller » du futur... Sam Spade chez les Robots en quelque sorte...
Si **Outland** est une indication des Choses à Venir dans le domaine, alors nous ne pouvons qu'attendre avec impatience les futures productions de la Ladd Company!

Jean-Marc Lofficier

USA 1980 — *Production : Ladd Compagny*/Warner Bros. *Prod. :* Richard A. Roth. *Réal. :* Peter Hyams. *Prod. Ass. :* Charles Orme. *Prod. Ex. :* Stanley O'Toole. *Scén. :* Peter Hyams. *Phot. :* Stephen Goldblatt, Malcolm Middleton. *Dir. art. :* Philip Baird. *Mus. :* Jerry Goldsmith. *Son :* Gordon Davidson. *Déc. :* Stuart Rosre. *Maq. :* Peter Robb-King. *Cost. :* John Mollo. *Cam. :* Freddie Cooper. *Effets spéciaux :* John Stears. *Effets spéciaux optiques :* Roy Field. *Responsable vidéo :* Richard Hewitt. *Cascades :* Alf Joint. *Ingénieur modèles réduits :* Roy Scott. *Création des modèles réduits :* Martin Bower, Bill Pearson. *Traveling matte :* Martin Shortall. *Chorégraphie :* Anthony Van Laast. *Int. :* Sean Connery (O'Niel) Peter Boyle (Sheppard), Frances Sternhagen (Lazarus), James B. Sikking (Montone), Kika Markham (Carol), Clarke Peters (Ballard), Steven Berkogg (Sagan), John Ratzenberger (Tarlow), Nicholas Barnes (Paul O'Niel), Manning Redwood (Lowell), Pat Starr (Mrs Spector), Hal Galili (Nelson), Angus Macinnes (Hughes), Stuart Milligan (Walters), Eugene Lipinski (Cane), Ron Travis (Fanning), Anni Domingo (Morton). *Dist. en France :* Warner-Columbia. 115 mn. Panavision. Technicolor. Dolby Stereo.

THE HAND



Le thème de la Main Sans Corps n'est pas particulièrement nouveau. Tant dans la littérature que dans le Cinéma, de Jean Ray aux **Mains d'Orlac**, il a donné naissance à de nombreuses variations. Celles-ci, suivant le degré de sophistication et l'époque où elles ont été écrites, peuvent se classer en trois catégories :

1. La Main existe (premier degré) ;
2. On croit que la Main existe, mais en fait tout se passe dans la Tête du Héros (deuxième degré) ;
3. On croit que tout se passe dans la Tête du Héros, mais en fait la Main existe bel et bien (troisième degré, qui consiste à revenir en 1).

A partir de là, on peut « boucler » le thème et introduire autant de degrés que souhaité.

Le film de Stone, précédemment auteur du célèbre **Midnight Express** se situerait au troisième degré, avec une forte présomption pour un quatrième degré. Michael Caine interprète ici le personnage d'un dessinateur de comic-strips, créateur du personnage de Mandro, une espèce de sous-Conan. Pour la petite histoire, nous mentionnerons en passant que les dessins aperçus dans le film ont, en fait, été réalisés par Barry Windsor-Smith, artiste britannique qui se rendit célèbre par sa version de... Conan ! Là aussi, le cercle est bouclé.

Michael Caine n'a pas une vie familiale heureuse : sa femme veut le quitter pour vivre avec son professeur de Yoga. Suite à un tragique accident d'automobile — causé par ailleurs par son épouse — il perd sa main droite. Celle-ri ne sera jamais retrouvée...

Délaissé par sa femme, incapable de dessiner, perdant les droits de son personnage, Michael Caine sombre progressivement dans la folie. La tension et les frustrations s'accumulent en lui et il croit voir sa main, la main qu'il a perdue, revenir pour le venger.

S'agit-il d'un rêve, d'une série d'hallucinations causées par la démence, ou bien la Main existe-t-elle réellement ? Le film ne nous permet pas catégoriquement de le déterminer.

Parti en Californie pour enseigner, la Main suit Michael Caine. Très vite, elle tue... Caine est-il l'assassin (il a des trous de mémoire) ? Cela non plus, nous ne pouvons en être sûr.

La fin du film conserve à celui-ci toute son ambigüité : d'aucuns pourront penser que la Main existe bel et bien. D'autres préféreront accuser Michael Caine.

The Hand est, quel que soit la réponse à la question ci-dessus, une magnifique étude d'un homme en proie à d'intenses émotions, un homme dont toute l'énergie se concentre à l'intérieur de sa personne, un homme sombrant totalement dans la folie, dans l'irréel.

Michael Caine, déjà brillant dans **The Island** ou **Dressed to Kill**, incarne une fois de plus un personnage libéré des contraintes de la Raison, un fauve laché dans une Société de « Normaux ».

The Hand s'attarde sur les « stress » qui poussent progressivement Michael Caine dans les tranchées de la folie. Avec un plaisir quasiment sadique, Stone détaille l'agression perpétuelle du Monde Extérieur sur la personnalité de Caine.

Le film ext extrêmement « noir » au propre comme au figuré. « Noir » à cause de son intrigue, il l'est aussi par son atmosphère : rares seront ceux qui trouveront un personnage sympathique auquel s'identifier. Film profondément mysanthrope, **The Hand** est aussi « noir » visuellement : la nuit, la pluie, la grisaille pénètrent et envahissent l'image. Stone enchaîne de la couleur au noir et blanc (une idée curieusement abandonnée au milieu du film ?) pour montrer le glissement de Caine dans la démence.

Le seul reproche que l'on pourrait faire au film serait celui de céder un peu trop facilement à un esthétisme de réalisateur débutant, de faire place à des effets « faciles », d'hésiter parfois entre « faire peur » et « être sérieux » : défauts mineurs, qui disparaîtront très cdrtainement dans les prochains films de Stone.

La photo et la musique sont excellentes. Tout le mérite revient néanmoins à Michael Caine qui, par son interprétation à la fois violente et émouvante, porte le film à bout de bras et lui confère une aura de malaise profond immensement perceptible.

The Hand est, sans nul doute, un grand film d'épouvante. Le choix du sujet n'est certes pas très original, et est parfois un peu étiré pour justifier un film de 90 minutes, mais par ses prestations d'acteurs et son approche résolument viscérale il ne nous lasse pas une seconde.

Les effets spéciaux, et en particulier la Main, sont extrêmement convaincants et bien réalisés.

Si **The Hand** n'est peut-être pas un chef d'œuvre (mais quel film l'est ?), il remplit parfaitement sa fonction, et peu de spectateurs quitteront la salle sans avoir ressenti le passage de la Main.

Jean-Marc Lofficier

USA 1980 - *Production :* Orion. *Prod. :* Edward Pressman. *Réal. :* Oliver Stone. *Scèn. :* Oliver Stone. *Phot. :* King Baggot. *Dir. art. :* John Michael Riva. *Mus. :* James Horner. *Effets spéciaux :* Carlo Rambaldi. *Int. :* Michael Caine, Andréa Marcovicci, Annie McEnroe, Bruce McGill, Vivaca Lindfors, Rosemarie Murphy, Mara Obel, Patrick Corley, Nicolas Hormann. *Dist. en France :* Warner-Columbia. 104 mn. Couleurs.

entretien avec Oliver STONE

Bien qu'Oliver Stone soit relativement un nouveau-venu à Hollywood, cet écrivain de 33 ans a inscrit son nom dans les annales du cinéma en remportant un Oscar pour le scénario de **Midnight Express**, le terrifiant drame des prisons turques. Depuis, les talents d'Oliver Stone ont été très demandés pour toutes sortes de films, y compris **Conan**, dont il a achevé un script intégral à l'automne 1978.

Quand le réalisateur-scénariste John Milius reprit le projet de **Conan**, Stone décida d'accepter une offre d'Orion Pictures qui lui permettrait de réaliser sa propre adaptation de **The Hand**. Oliver, qui avait réalisé auparavant, en 1973, son premier film, **Seizure** (1), parvint à engager Michael Caine pour le rôle principal.

De prime abord, **The Hand** ressemble aux classiques de l'épouvante que sont **The Hands of Orlac** et **Mad Love**, mais l'accent a été mis sur l'aspect psychologique, plutôt que sur les effets à sensation. Caine incarne le personnage de Jon Lansdale, auteur d'une bande dessinée intiutlée **Mandro**, qui travaille pour une revue de « Sword and Sorcery ». Quand Lansdale perd sa main droite dans un accident de voiture, il est traumatisé jusqu'à la limite de la dépression nerveuse. Le dessinateur qui le remplace pour **Mandro** est un incapable, les employeurs de Lansdale n'ont plus besoin de lui, et sa femme le quitte pour un autre homme, en emmenant leur fille de onze ans.

Au bord de la ruine, Lansdale accepte un poste d'enseignant dans un petite université californienne, et essaie de commencer une nouvelle vie. Mais il a des évanouissements, après lesquels il ne se souvient de rien. Il commence à croire que, par un phénomène inexpliqué, sa main coupée *n'est pas morte*. Puis, un par un, les gens qu'il hait ou qu'il craint commencent à mourir, étranglés par quelque chose doué d'une force surhumaine...

Oliver Stone à une allure massive, impressionnante, du genre boxeur mi-lourd. Ses cheveux bruns, raides, et sa lourde mâchoire contrastent avec son air doux et ses yeux pénétrants. Il est prompt à sourire, et plus prompt encore à passer de l'offensive à la défensive au fil de la conversation. Comme la plupart des créateurs, Stone donne sans doute le meilleur de lui même quand il est sous pression, et fait valoir ses arguments avec le moins de mots possibles.

The Hand *n'est pas le genre de film que les gens attendent de vous, surtout après* **Midnight Express**...

The Hand ne ressemble pas à **La bête aux cinq doigts.** C'est l'histoire d'un homme et de ce qui arrive quand tout commence à se détraquer autour de lui. Sa vie devient de plus en plus sombre, jusqu'à ce qu'il explose — et prenne sa revanche. Le film « fonctionne » parce que vous vous intéressez au personnage, à ses souffrances, à sa colère. Vous le comprenez et vous marchez avec lui. Je l'ai adapté d'un livre de Mark Brandel, « The Lizard's Tail », titre que je n'aimais pas beaucoup. Je l'ai donc rebaptisé, mais c'est seulement un symbole, un symbole de sa colère.

Pourquoi avez-vous choisi de faire « The Lizard's Tail »?

Parce qu'il était relativement peu coûteux, à l'époque.

Ne pouviez-vous pas, cependant, choisir votre propre projet après avoir remporté un Oscar?

Pas de sorte que je puissse le réaliser. C'était difficile il y a un an.

N'avez-vous personne pour protéger vos intérêts professionnels?

Si, j'ai un bon associé, en la personne d'Edward Pressman, qui m'a évité pas mal de démêlés. C'est difficile de faire un premier grand film. Et une fois que vous l'avez fait, la pression ne se relâche pas pour autant : le manque de temps, d'argent, le travail du montage, la post-production, etc. **The Hand** n'a pas coûté tellement d'argent au vu de la situation actuelle.

De combien était le budget?

D'environ six millions de dollars. Le budget moyen à Hollywood aujourd'hui est de huit. Je me sens plus à l'aise en travaillant avec un budget moins élevé. Par exemple, je n'aurais pas pu faire **Conan**; c'est un projet trop important, très controversé et très politisé.

The Hand *est lui aussi controversé, car c'est un film de genre, un thriller psychologique, pas un thriller sanglant.*

Oui, mais pour les Studios, c'est plus sûr parce qu'il appartient à la catégorie des thrillers.

Seulement en apparence.

L'apparence est ce qu'ils regardent. D'abord, le livre était disponible. Il n'avait pas l'air trop cher, il paraissait facile à réaliser. La plupart de mes scénarii ont été franchement controversés et difficiles à faire. Là, j'ai travaillé sur quelque chose de matériellement possible. Cela m'a attiré aussi parce que c'était une histoire avec un seul personnage principal — Il n'est jamais hors du champ. C'est comme dans **Midnight Express** : le type est tout le temps à l'écran.

Comme vous?

Ce sont tous des reflets de moi-même.

Pourquoi avoir choisi Michael Caine et non un acteur américain?

Les acteurs américains ont refusé.

Pourquoi?

Parce que c'était un thriller. D'ailleurs, beaucoup de gens vont penser que c'est simplement un film d'épouvante à bon marché. J'aime mieux les surprendre, et faire quelque chose de bien. Alfred Hitchcock a été critiqué pendant des années. Il n'avait pas les meilleurs acteurs. Il n'avait pas l'argent. Ses budgets n'étaient pas les plus élevés. Il a eu beaucoup d'ennuis avec les producteurs mais il a continué.

Vous vous moquez de ce que l'on attend de vous? Vous allez faire le genre de films qu'Oliver Stone veut faire?

On ne peut pas remporter un Oscar à chaque fois.

Rien de vous y obligeait, mais je ne vous ai pas entendu prononcer le mot « défi ».

Défi? Dieu sait si ce fut un défi! Ça va de pair avec ce travail. Un vrai défi pour moi — je ne pensais pas que ce serait aussi dur. Il a fallu résister physiquement pendant douze semaines, pour se lever à six heures tous les matins et travailler jusqu'à neuf heures du soir. **The Hand** est un grand défi; il pourrait être vraiment ridicule si les gens rient au mauvais moment.

Comment évitez-vous qu'il soit ridicule?

En concentrant l'attention sur le personnage et sur son état d'esprit, et en étant très réaliste sur ce qu'il lui arrive mentalement. En le jouant de façon convaincante. Et en montrant la main au mieux. A un moment, j'envisageais de ne pas la montrer du tout. La question est : est-elle réelle ou existe-t-elle seulement dans son esprit?

---

(1) : **Seizure**, *présenté au 3e Festival International de Paris du Film Fantastique, nous montrait la sensuelle Martine Beswick en suppôt de Satan, conduisant un rituel infernal où les morts horribles et un sadisme latent s'additionnaient impitoyablement pour décimer un groupe de personnages réunis dans une riante maison de campagne (N.D.L.R.)*

N'aviez-vous pas pensé à David Bowie pour le rôle?

C'est exact. Mais ensuite, j'ai vu son dernier film. Il y jouait bien mal. Il n'a pas assez de présence à l'écran. A vrai dire, tous les acteurs américains les plus connus à qui nous avons offert le rôle ont refusé. Et Michael m'a trouvé sympathique. Je pense que la plupart des acteurs ne veulent pas jouer dans un thriller. Ils avaient peur du rôle. C'est un rôle très exigeant. Le personnage est de tous les plans. Avec un réalisateur qui dirige son premier grand film, beaucoup de gens prennent peur. Vous devez garder ça à l'esprit : c'est de la politique.

Vous avez dépensé un quart de million de dollars pour mettre au point la main mécanique?

Plus que ça. Environ 750 000 dollars. Mais cette somme représentait le total du budget des effets spéciaux, y compris tous les autres trucages.

Combien de mains aviez-vous en tout?

Environ 30 ou 40, certaines avec des mécanismes, d'autres avec des câbles, d'autres encore étaient de simples gants.

Toutes pour des usages différents?

Oui. Il y avait une main rampante, une main volante, une qui marchait et une qui étranglait. Chacune d'entre elles faisait quelque chose de différent. Le plus difficile fut d'homogénéiser le maquillage. Vous pouvez faire la mécanique, mais vous devez aussi vous occuper du maquillage. C'est très compliqué.

Etes-vous satisfait de ce que vous avez tourné?

Oui, c'est très fort, très visuel. Beaucoup de scènes nocturnes, beaucoup de pluie. Et d'éclairage est superbe; il est dû à un nouveau, un jeune directeur de la photographie, qui s'appelle King Baggot. Il deviendra certainement un as. Il vient de tourner **Cheech and Chong's Next Movie.** Nous avions aussi Clark Paylow, le directeur de production. Il a fait **Close Encounters of the Third Kind** et **The Conversation** avec Coppola. Kim Kuramada était mon directeur artistique, il a travaillé sur **China Syndrome** et **Urban Cowboy.** J'ai eu une excellente équipe. Ils ont travaillé dur, pendant des jours, avec les machines à faire la pluie, avec les enfants, les animaux. Nous avons littéralement passé une demi-journée avec un chat, à essayer de lui faire ramasser une queue de lézard. Et nous avions des enfants — c'est toujours long — et les effets spéciaux. On ne sait jamais si ça va marcher ou pas.

Quand vous avez commencé **The Hand,** *étiez-vous pleinement conscient de la complexité des effets spéciaux et des mains mécaniques?*

Oui, je m'y attendais. Ça ne me gêne pas de m'occuper de ça — c'était formidable de travailler avec Carlo Rambaldi, parce que j'ai beaucoup appris et que je m'intéresse à la mécanique.

Combien de temps avez-vous passé avec lui?

De nombreuses heures, à travailler sur des dessins, des planches. J'aimerais trouver l'équilibre entre le film à effets spéciaux et le film à personnages. Mais imaginez qu'on s'attaque à un projet comme **The Demolished Man.** Combien de temps faudrait-il pour mettre au point la bande sonore, pour obtenir l'effet espéré? Combien de temps devais-je passer dans le studio d'enregistrement? Combien de temps à l'étude? Combien de temps sur le plateau à tout construire, avant même de songer à tourner? C'est ce qui me désenchante. Lorsque vous avez terminé le film, combien de temps de votre vie avez-vous perdu, en ne faisant que ça pendant deux ou trois ans?





Ça peut en valoir la peine. Qu'est-ce que vous éprouvez quand vous prenez les rênes en tant que metteur en scène, au lieu de rester scénariste? Qu'est-ce que vous en attendez?

Mettre en scène est un acte extérieur et social. Ecrire est intérieur et antisocial.

Décrivez-moi Oliver Stone.

Schizophrène.

Vous sentez-vous un réalisateur-né? Est-ce cela que réserve le futur à Oliver Stone, au lieu, ou en plus d'être un scénariste?

C'est très important de bien faire *les deux*.

Vous nous dites que vous allez écrire vos propres projets...

Et aussi faire des adaptations.

Cela signifie que vous avez déjà des idées en tête. Parlez-nous de The Demolished Man.

C'est un adaptation du livre d'Alfred Bester.

De Palma travaille depuis longtemps sur un scénario tiré du roman. Vous envisagez sérieusement d'en faire un film?

Ça se pourrait. C'est une très grosse affaire, cependant. Beaucoup de travail, peut-être deux ou trois ans. Ça m'effraie. C'est presque un classique.

Pourquoi est-ce que deux ou trois ans vous effraient?

Savez-vous combien d'effets spéciaux il faudrait pour faire **The Demolished Man**? Il arrive un moment où vous arrêtez de diriger les acteurs et où vous commencez à avoir affaire avec un technicien, avec Carlo Rambaldi. Vous travaillez sur les mattes. Vous travaillez sur les avant-projets. Vous travaillez sur les dessins. Vous travaillez sur les machines. Et avant même de vous en apercevoir, vous avez perdu le sens de la caméra, du plateau, parce que vous n'êtes plus sur le plateau. Vous ne faites qu'aller d'un labo à un autre.

Je sais que Conan vous plaît beaucoup.

C'est le genre de personnage que je peux traiter. Il est devenu moi-même. Je me suis identifié à **Conan** de la même façon que je me suis identifié à Michael dans **The Hand**, ou à Billy Hayes dans **Midnight Express.**

De quelle façon?

A cause du degré de souffrance dans chacun d'entre eux. Des choses qu'ils tiraient d'eux-mêmes dans des circonstances graves.

Vous aimez parler de votre souffrance?

Oui.

Est-ce ce que vous faites le mieux?

Oui. J'ai écrit un autre scénario, **Born on the Fourth of July,** mais le film n'a jamais été fait. C'est Al Pacino qui devait le faire. C'est l'histoire d'un soldat qui revient du Vietnam dans un fauteuil roulant. Le livre de Ron Kovic est très beau. Mais Universal a envoyé le projet au panier.

C'est une catharsis de parler de votre douleur dans vos scénarii. Vous finirez par épuiser ce qui reste de votre souffrance.

C'est bien possible. Et qu'est-ce que je ferai après? Des remakes! C'est sûr, on finit bien par être à court.

Vous êtes de la Côte Est?

De New York. J'ai fait le Vietnam. J'y suis allé deux fois. J'ai combattu dans l'armée, dans l'infanterie.

Vous aimez vous battre?

Non, j'ai horreur de ça. Je n'aime pas la politique des Studios. Ils essaient toujours de vous dire ce que vous devez faire, ils ne font pas attention à ce que vous voulez faire. Mon problème est que je continue à écrire des scénarii ambitieux qui demandent beaucoup d'argent pour être tournés. J'ai fait **The Hand** parce que j'ai appris la leçon. C'est un petit film.

Petit par l'envergure, pas par l'atmosphère et l'émotion.

C'est vrai. Pour **Conan, The Demolished Man** et **Born on the Fourth of July,** je m'étais laissé emporter.

***Combien de temps vous a-t-il fallu pour écrire* Conan?**

Quatre mois.

J'ai lu votre script pour* Conan. *Il aurait fallu 50 millions de dollars pour le produire. Pourquoi n'êtes-vous pas resté dans des limites raisonnables?

J'ai été engagé pour écrire le premier jet. Paramount et Pressman m'avaient dit d'y aller sans retenue. Je m'attendais à ce qu'ils me demandent une deuxième version, plus condensée. Je n'ai jamais eu la chance de l'écrire, Paramount a fait une croix dessus.

Vous aviez fait des recherches pour écrire le scénario?

J'ai lu chaque livre, chaque bande dessinée.

Qu'est-ce qu'Olivier Stone a apporté à* Conan *et que n'avait jamais apporté Robert E. Howard?

Robert E. Howard venait ici et nous discutions. Je travaillais ici le soir, et il venait pour discuter avec moi.

Que disait-il?

De s'occuper juste de ce qu'il faisait alors, de ne pas perdre mon temps avec ce qu'il avait fait avant. C'est ce qu'ont tendance à faire beaucoup de scénaristes.

Le Conan-Stone n'est pas le même que le Conan-Howard. Je ne crois pas que vous puissiez écrire quoi que ce soit et l'oublier ensuite. Et il ne vaut mieux pas.

Vous avez peut-être raison. En tout cas, le sens de la justice est le même. Je suis de la Vierge, je suis né au moins de septembre. Les Vierges, si vous connaissez les tendances astrologiques, sont très orientées vers la justice.

Dans* Midnight Express*, par exemple.

C'était justice. Le gosse a obtenu gain de cause.

Mais seulement à la fin. Quand vous faisiez des jeux, étant enfant, vous pouviez réussir à faire le méchant pendant toute la récréation, jusqu'à la fin. Ça en valait presque la peine. Oliver Stone est toujours le héros dans ses films?

Tout à fait. L'anti-héros, aussi. Dans **The Hand,** le personnage principal est un anti-héros, puisqu'il finit par devenir un tueur. Mais en tant qu'ancien dessinateur des Marvel Comics, vous le trouverez sympathique. **Conan** s'applique bien à cette idée. Toutes ses réactions sont parfaitement naturelles. Il ne sait pas mentir. Mais il sait voler, par contre. Pour ça, il est terrible! Il est cet homme, grand, nu, qui erre dans la ville. Il prend ce qu'il veut quand il le veut.

John Milius aime* Conan *pour les mêmes raisons.* Conan *est l'homme qu'on aimerait être dans certaines situations.

Oui, dans certaines situations. On aimerait pouvoir bousiller ses ennemis, les détruire. Conan le fait.

***Que ferez-vous après* The Hand?**

The Platoon, sur un scénario original que j'ai écrit; Ed Pressman m'aidera à le faire, en Australie. C'est sur le Vietnam.

D'après vos expériences?

Oui. Ce sont mes trois premières semaines dans la jungle. Les premiers mois, en fait.

Vous pensez que le moment soit choisi pour faire un nouveau film sur le Vietnam?

Ce n'est pas un film sur le Vietnam, c'est un thriller qui se passe dans la jungle. C'est sur le passage à l'âge adulte. C'est comme dans **Summer of 42,** sauf que c'est dans la jungle. Le personnage principal n'est qu'un gosse quand il entre dans l'armée; il rencontre toutes sortes de gens, des gens comme il n'en a jamais rencontrés auparavant dans sa vie. Ils l'instruisent, ils l'élèvent. Mowgli, le fil de la jungle.

Ce n'est pas un film heureux, j'imagine.

Non, mis à part le fait que le garçon en réchappe.

C'est vous qui allez le réaliser?

Si c'est possible, oui. Il y a quelqu'un en Australie qui est intéressé par le financement du film. Peter Guber veut le faire, lui aussi; c'est lui qui a produit **Midnight Express.**

Quel est votre baromètre du succès?

Parvenir au niveau de Kubrick, avoir la liberté. C'est le degré et la difficulté suprêmes.

Coppola a connu le succès bien plus rapidement que Kubrick.

Oui, je crois bien. Pas mal de films de Kubrick n'ont pas rapporté d'argent, d'ailleurs. **Paths of Glory,** par exemple, n'a pas rapporté beaucoup.

Je ne pense pas qu'il se soit arraché les cheveux pour ça. Et vous?

Je pense qu'il s'est quand même préoccupé de savoir s'il pourrait faire le suivant, car on n'est jamais sûr de ça. A part ça, je suis beaucoup plus heureux maintenant que je ne l'ai jamais été. Je n'étais pas du tout heureux quand j'avais 20 ans.

Le manque de réussites?

Les échecs. Rien ne s'est passé avant que j'aie 30 ans. J'ai écrit 11 scénarii avant **Midnight Express**, qui n'ont pas été tournés, pas été lus ou pas été renvoyés. J'ai eu au moins 1 000 lettres de refus, trois ou quatre mille coups de téléphone sans réponse, à New-York et ailleurs. Quelques-unes de mes options ont été achetées, mais j'ai été vraiment découvert avec **The Platoon**, qui a été acheté paf Martin Bergman à New York. C'est lui qui a fait **Serpico.** C'était un bon scénario et il l'a acheté. Par la suite, Columbia et Peter Guber m'ont engagé pour écrire le script de **Midnight Express.** Neuf ans après l'école de cinéma. J'ai fréquenté l'Université de New York après le Vietnam. Martin Scorsese était un de mes professeurs. Mon premier professeur, en fait.

Pourquoi avoir écrit 11 scénarii plutôt que 5 scénarii et un livre?

Parce que je voulais toujours me surpasser dans les scénarii. J'ai toujours voulu écrire le scénario parfait.

Vous êtes toujours aussi obstiné?

Je ne pense pas être idiot. Je ne crois pas que je m'acharnerais sur quelque chose que je saurais ne pas pouvoir réussir. Il y a des scénarios que vous laissez tomber parce que vous savez que vous n'y arriverez pas. **The Platoon** a été refusé au moins deux fois par chaque studio de la ville. Mais maintenant, après quatre ans et demi, je pense qu'il y a un espoir, une possibilité que je le fasse.

Propos recueillis par
James Steranko
(Trad. : François Dupuis)



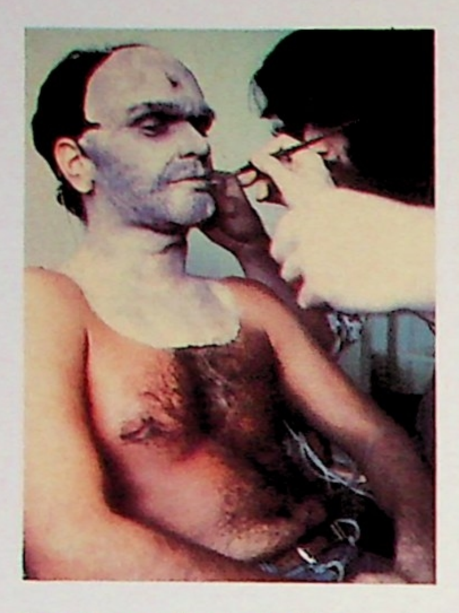
ROB BOTTIN
et les effets spéciaux de
HURLEMENTS

par Bob Martin

Les nouveaux grands maquilleurs « fantastiques » d'Hollywood ont entre vingt et trente ans. Ils succèdent aux Jack Pierce, Bud Westmore et autres fabuleux John Chambers **(La planète des singes).** Ils se nomment Rick Baker, Tom Burman, Stan Winston, ou Rob Bottin. Leur ambition est de créer de nouvelles techniques, de faire progresser cet art ancestral. Leurs résultats sont étonnants, leurs progrès stupéfiants. Nous étudierons prochainement dans l'Ecran Fantastique ces magiciens du futur (mais également ceux du passé). Il y a plusieurs mois, **Hurlements** faisait une sortie fracassante sur nos écrans — succès amplement mérité dû à la qualité de ses effets spéciaux.

Voici à présent l'histoire des plus étonnants effets de loup-garou jamais filmés.



Sous le maquillage « spécial » de Rob Bottin, les comédiens portent des petites poches gonflables, qui accentueront les « transformations à vue » en loup-garou.

Lorsque nous apprîmes que **The Howling (Hurlements)** deviendrait un film, une rumeur circula, selon laquelle les effets en seraient très *spéciaux*. Ce serait, disait-on, le premier film à montrer sur l'écran la transformation complète d'un être humain en loup sans coupures, fondus ou trucages optiques.

Lors d'un entretien avec le réalisateur, Joe Dante, nous lui mentionnâmes ces bruits. « Ce n'est pas tout à fait vrai », nous répondit-il. « Il n'y a ni fondus ni trucages optiques, mais bien plusieurs prises. La forme du visage des acteurs se modifie, ressemblant de plus en plus à celle d'un loup, grâce à de jolis trucages. Mais il ne nous est pas possible, en une seule prise, de passer de l'être humain au loup. Nous avons utilisé une série de masques, chacun d'eux offrant une étape de la transformation. »

Le « changement en loup-garou », même dans les meilleurs cas, est l'une des scènes les plus familières du cinéma fantastique : les poils qui poussent sur les doigts et sur le visage, la tignasse qui s'épanouit et tout le reste. Tout le monde sait à quoi s'attendre, et c'est peut-être pourquoi il y eut si peu de films de loup-garou durant ces vingt dernières années.

Avec **Hurlements,** tout a changé. Traditionnellement, la « lycanthropie » est le résultat d'une malédiction, issue d'un mauvais sort ou infligée par Dieu ou par le diable en punition d'un péché ou d'un blasphème. Dans les scènes de transformation, **Hurlements** se réfère très nettement à cette tradition. Quand on voit le visage d'Eddie (joué par Robert Picardo) distendu et déformé, sur un fond sonore de claquements d'os, on comprend qu'être un loup-garou fait souffrir des tortures infernales. Les mots ne suffisent pas à décrire cette séquence, et seules des photos peuvent en donner une idée. Celui qu'on doit féliciter pour avoir accompli l'impossible est âgé de 21 ans. Il s'appelle Rob Bottin.

Mais l'histoire des effets spéciaux de **Hurlements** s'achève quand on en arrive à Bottin et à son étonnant travail. Elle commence avec Dick Smith qui, dans **L'exorciste**, et **The Fury,** mit au point l'utilisation de petites poches gonflables qui sont un des secrets des loups garous de Bottin, et avec Rick Baker, le spécialiste dont la vie et le travail ont été ce qui a le plus influencé Bottin.
Lors de notre rencontre avec Bottin, nous avons d'abord parlé de Baker, de sa jeunesse lorsqu'il commença à créer des maquillages et des masques, tout seul, grâce à ce qu'il avait pu apprendre dans les livres et les revues de cinéma. Encore adolescent, Baker avait commencé à correspondre avec Dick Smith et même à travailler avec lui, l'aidant à préparer **L'exorciste** et apprenant les trucs qui devaient si bien lui servir dans sa propre carrière.

« J'ai toujours été fasciné par le maquillage de cinéma », raconte Bottin, se souvenant de ses propres débuts. « Mais je n'avais jamais vraiment pensé que ce serait mon métier. Je pensais peut-être m'y attacher après le collège, mais le monde du cinéma me semblait bien lointain.
Mes rapports avec Rick Baker commencèrent lorsqu'une fille de mon école assista à une réunion de classe avec un des meilleurs amis de Rick. Elle me raconta : « J'ai rencontré le maquilleur du film dont tu es fou, **L'exorciste** ». « Dick Smith ! ? Tu plaisantes ! ». « Non, pas lui », répondit-elle. « Mais l'autre dont personne n'a entendu parler ». Je me doutai que ce devait être Rick Baker, mon héros. Smith est formidable, c'est le meilleur, mais Rick était un jeune qui arrivait avec des choses comme je n'avais jamais vu. J'étais très excité, et je demandai à ma camarade de m'obtenir un autographe. C'est tout ce que je voulais. Je faisais alors du dessin, aussi lui donnai-je une esquisse de Lon Chaney Sr dans **Mockery**, je crois, en cadeau pour Rick. En la voyant, il déclara : « Je connais des professionnels qui ne dessinent pas aussi bien. Quel âge a-t-il ? » Il apprit que j'avais 14 ans. A son retour, elle m'annonça qu'elle n'avait pu avoir l'autographe. Je me sentis très déçu ; puis elle dit : « Mais j'ai eu cela. » en me tendant une photo 20 × 25, un montage de tous les travaux de Rick. Il avait écrit : « Merci pour cet excellent portrait de Lon Chaney. Je le garderai toujours, comme un trésor. Très amicalement. Rick Baker ». Et au bas, son numéro de téléphone. Elle ajouta : « Il veut te rencontrer ». Mon rêve devenait réalité.

Ma vie changea beaucoup du jour où je rencontrai Rick. Il devint un père et un frère pour moi. A partir de mes 14 ans, c'est vraiment lui qui m'a élevé. Il venait d'épouser Elaine, mais je ne m'en rendais pas bien compte, et j'étais toujours fourré chez eux. Ils s'aperçurent soudain qu'ils avaient adopté un grand garçon. » (Bottin est vraiment grand, plus de 1,80 m à 14 ans et maintenant, un solide mètre 90.)

Comme Smith avait été le guide de Baker, Baker devint celui de Bottin, mais de manière encore plus proche, car ils sont aussi liés sur le plan personnel que sur le plan professionnel. Bottin aida Baker dans son atelier pour des réalisations aussi bien modestes qu'importantes, de **King Kong** à **Squirm.** Il prit goût au travail indépendant sur un plateau lors du tournage de scènes additionnelles pour **The Incredible Melting Man.**
« Je veux qu'une chose soit claire »,

déclare Bottin. « Je n'ai pas tenu le rôle du « melting man », pas plus que je ne veux être confondu avec celui qui l'a joué, Alex Rebar, qui jouait aussi le rôle de l'astronaute. Ma tête est à peu près de la même taille que celle de Rick ; c'est pourquoi il fit sur moi la mise au point de petits éléments qu'il avait préparés sur son propre visage ; la seule fois où je portai le maquillage complet, ce fut pour la photo pour l'affiche. Je n'ai jamais poursuivi de filles avec ce maquillage ! ».

Ce film fut empoisonné par des problèmes de planning qui réduisirent considérablement l'efficacité d'un maquillage qui aurait pu se classer comme le meilleur travail de Rick. « Ç'aurait été formidable », se souvient Bottin. « Rick l'avait conçu de manière à ce que la peau décolorée se fende et se mette à fondre, révélant la structure musculaire du dessous. Il y avait quatre masques, chacun représentant une étape de dégradation, et chacun conçu de manière à ce que la détérioration se poursuive à l'écran. Ça ne devait pas être simplement un truc dégoulinant. Mais les producteurs ne purent assumer le temps que Rick leur avait dit lui être nécessaire à la préparation. C'était : « O.K., Rick, met lui le masque, verse lui un peu de sirop sur la tête et on tourne. »

En dépit — ou peut-être à cause — de cette hâte à terminer le film, on dût retourner des scènes bien des mois après la date d'achèvement prévue. A cette époque, Baker était plongé jusqu'au cou parmi les créatures pour la scène du bar dans **Star Wars.** Rob remplaça Baker pendant la reprise du tournage, versant du sirop sur la tête de Rebar et, suivant les instructions de Baker, reconstitua un état de dégradation peu marqué destiné à une séquence antérieure.
Avant de revenir à **Hurlements,** nous avons interrogé Bottin sur John Carpenter et sur son travail sur **The Fog.** « John Carpenter et Joe Dante sont mes metteurs en scène préférés, » nous affirme Bottin, « non pas simplement parce qu'ils font de bons films ou qu'ils sont d'excellents techniciens, mais parce que c'est un plaisir de travailler avec eux. Dans un métier comme le mien, qui consiste à donner réalité à des choses complètement fantastiques, il faut avoir de bons rapports avec le metteur en scène, sinon, ça ne marche tout simplement pas. John et Joe sont très honnêtes dans leurs rapports avec les gens, et ils ne prennent pas les airs et les poses typiques chez les metteurs en scène. Et ils m'ont tous deux accordé une confiance absolue.

La première fois que j'ai rencontré Carpenter, je lui ai demandé si je pouvais assister aux rushes. Il répondit : « Peut-être pas. C'est secret, en quelque sorte. » Mais le directeur de la photo, un type très sympathique avec qui j'avais déjà un peu travaillé, répondit de moi. Je pouvais donc découvrir **Fog** par petits bouts. Je me souviens de la scène où Hal Holbrook lit le journal de son ancêtre, le capitaine Blake, c'était vraiment bien. Je demandai à Carpenter si le rôle de Blake, le chef des fantômes était déjà distribué. Il me répondit qu'il avait quelques personnes en tête. Je lui dis que ça ne me dérangerait pas de le jouer. Il me regarda une seconde et me dit : « Lève-toi ! ». Je m'attendais un peu à : « Lève-toi... et sors ! » « Mais il me considéra un moment et dit : « Oui, oui... On va se servir de toi. » J'étais très ému car j'avais beaucoup aimé **Halloween,** et je me disais que ce devait être bien de jouer le tueur là-dedans... Maintenant, j'ai fait le bandit dans unhfilm de Carpenter. Je le referais volontiers, mais ça ne me déplairait pas non plus d'avoir qselques lignes à dire de temps en temps. »

Nous avons interrogé Bottin au sujet de cette créature de **Fog** surnommée « Wormface ». « Moi-même, je l'appelais simplement « l'un des fantômes », remarque-t-il. « Carpenter avait décider de révéler le visage de l'un des revenants ; il avait dit quelque chose comme : Je veux que tu me fasse ce que tu peux de plus spectaculaire. Nous tournerons demain avec. » Ce n'était pas pour moi une nuit de travail parmi tant d'autres. Je voulais vraiment le faire pour John.
A la maison, je me mis à réfléchir : ces gens sont restés longtemps dans l'eau, ils ont donc pas mal gonflé. Aussi, je sculptai un visage tordu, et je le moulai avec un matériau translucide qu'on pourrait éclairer de l'intérieur, et qui pourrait fondre, comme celui utilisé pour le « melting man ». Il y avait un cou mécanique pour faire tourner la tête. Quand Adrienne Barbeau arracherait le voile de la tête, je la ferais tourner et regarder vers elle, avec les lèvres qui bougeraient et la bouche qui s'ouvrirait, la tête commencerait alors à se briser, révélant le crâne, et les vers sortiraient, et il ne resterait que ce vieux crâne suintant rongé par les vers.

Le lendemain, je l'apportai sur le tournage et énumérai à John tout ce qu'il pouvait faire. Il répondit : « Tout cela ? En une nuit... C'est très bien. Mais tu sais, Rob, je ne suis pas sûr que ce soit nécessaire. Je veux que ce soit un peu comme dans un film de Val Lewton, laisser les gens se demander à quoi ressemble ce type. Tu lui feras juste tourner la tête, très vite. Nous n'allons pas la faire fondre. » En temps normal, je me serais fâché mais j'avais tellement confiance en Carpenter que je ne doutais absolument pas qu'il eût raison. On tourna comme c'était dit, et j'eus le plaisir de voir la tête fondre sur une étagère chez moi, à Santa Mira, de jour en jour pendant quelques mois. »
Avant que Wormface, « l'un des fantômes », ne fut à moitié fondu, le projet de **Hurlements** était bien avancé. Rick Baker nous a parlé de la préparation du film.
« Joe Dante et Mike Finnell (producteur de **Hurlements)** m'appelèrent il y a à peu près un an. Mike m'avait envoyé le texte de la nouvelle en me disant qu'ils voulaient en faire un film. Depuis dix ans, John Landis me parlait de faire **An American Werewolf in London.** Quand nous avions tourné **Schlock** ensemble, il avait déjà un scénario et nous en avions parlé ; une ou deux fois, cela semblait sur le point de se faire, mais rien n'était arrivé. Même quand **Shrinking Woman** avait été annulé, Landis m'avait dit : « Ne t'en fais pas, on fera quand même **American Werewolf.** Depuis longtemps, j'avais très envie de faire un film de loup garou ; j'avais des idées pour une belle scène de transformation, et je voulais les essayer. Aussi est-ce avec des sentiments mêlés que je reçus la demande de Finnell et de Dante pour leur film de loup garou. « Nous n'avons pas un budget énorme, » me dirent-ils, « mais tu auras la plus grande liberté ». Ces derniers mots me séduisaient beaucoup. Je discutai avec Landis, qui me dit que **American Werewolf** était de façon certaine en bonne voie, mais j'avais déjà entendu cela. J'aime beaucoup Dante et Finnell, ils sont très gentils. Ils avaient travaillé avec Rob auparavant, sur **Piranha** et **Rock'n'Roll High School,** aussi je suggérai que je pourrais me consacrer à la conception et superviser le travail proprement dit qui serait fait par Rob. Cela les rassura car je crois qu'à l'époque, ils ne connaissaient pas les capacités de Rob autant que les miennes. »

Mais les images de **American Werewolf** trottaient depuis dix ans dans l'imagination de Baker. Sur le point de travailler pour **Hurlements,** il sentit qu'il ne pourrait pas se retenir. Quelque soit le film, il se donnerait à fond.

« Je traçais des esquisses, des croquis, et je modelais une tête », raconte Baker, « quand je m'aperçus que je faisais exactement ce que j'avais projeté pour le film de Landis : les mêmes dessins, la même technique. C'était jouer un sale tour à Landis et à moi-même. Aussi je prévins Landis, Finnell et Rob que je ne pouvais me charger du projet. Je ne ferais qu'aider et conseiller Rob, et veiller à ce que tout se passe bien. » Conception et technique furent donc confiées à Bottin.
Au moment où Baker prit du recul, il travaillait avec Bottin sur un film d'essai destiné à présenter à l'Wvco les diverses possibilités d'effets spéciaux, espérant parvenir à faire augmenter cette part du budget du film.
« Pour réaliser la transformation, nous avions pensé utiliser des miniatures, de l'animation (1), et toutes les techniques imaginables », raconte Bottin. « Rick avait en tête une idée de départ, mais je n'en connaissais rien de précis, à part

quelques éléments. Il avait dit qu'il utiliserait des poches d'air, ainsi que d'autres systèmes. Je combinai ce que j'avais appris de Rick avec des techniques que j'avais utilisées auparavant ; je lui demandai son avis sur ce que je projetais et il me conseilla d'essayer. »

Bottin jouissait dehtoute la liberté qui avait été offerte à Baker. « Quand il était question des scènes de loup garou ou de quoi que ce soit en rapport avec les effets spéciaux, Joe avait dit au scénariste : « Nous ne savons pas nous-même ce que ce gars va nous sortir. Pourquoi préciser quelque chose que le budget ne permettra peut-être pas de réaliser. » Pour les scènes de métamorphose, le script mentionne seulement : « et il se change en loup ». Pas d'oreilles pointues, d'échine qui craque ou de poitrine qui éclate. On me laissait décider ; une telle confiance est vraiment formidable. » Comme Baker, Bottin modèle en terre la plupart de ses projets, seule façon d'en obtenir les dimensions réelles. « Je n'ai jamais tant fait de sculpture que lors de **Hurlements**, soupire Bottin. Pour trouver l'aspect final du loup, j'ai sculpté dix têtes différentes. Si seulement je les avais gardées, mais je les ai démolies. Nous avons fini par utiliser un de mes premiers dessins, que je trouvais d'abord horrible, mais qui a fini par me plaire. Je me disais : je vais faire un loup garou, mais pas un Lon Chaney Junior avec une perruque et des poils sur les joues. **The Wolf Man (Le loup garou)** est un de mes films préférés, il n'y a donc pas de raison de le refaire.

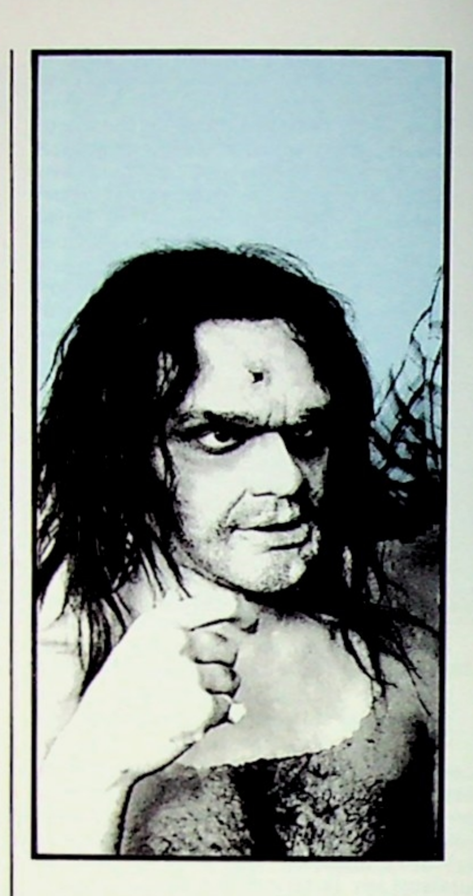
Pendant toute une journée, je fis subir à Bob Ricardo (un comédien de New York qui joue dans la scène de transformation la plus élaborée du film) une séance de prise d'empreintes, faisant 5 moulages de tête complets-une terrible expérience pour lui !... Plutôt que de construire le loup sur le visage de Bob, je le fis à partir de ce visage. Ce n'est pas la même chose ; je suis parti des traits de Bob et je les ai déformés dans un sens animal. J'ai cherché des caractéristiques de son visage qui pourraient me sembler effrayantes et je les ai accentuées. Le résultat fut très bizarre. Je me suis dit : peut-être que d'abord, son nez se redresserait, comme celui d'un porc, et ensuite, il s'allongerait. Qu'est-ce qui se passerait alors ? Il fallait que je devine. Chaque phase devait être nouvelle. Je faisais des modelages et je les montrais à mes amis. S'ils leur rappelaient **L'Ile du Dr Moreau** ou **La Planète des Singes**, je n'avais plus qu'à recommencer. »

Toute imposante qu'elle soit en ce domaine, la participation de Bottin au film ne se borne pas aux effets de maquillage. Il fut accrédité comme producteur associé en regard de sa contribution dans d'autres domaines. « J'ai vraiment envie de faire un jour de la mise en scène », nous confie-t-il », aussi ai-je vraiment travaillé pour participé à la réalisation de **Hurlements**. On me permit d'apporter des idées pour le scénario. Je ne voulais pas que mon travail soit gâché par un mauvais éclairage. Heureusement, nous avions John Hora, qui est un très bon chef opérateur, et John Murray un excellent chef électricien. Nous nous sommes concertés sur l'éclairage des scènes à effets, et sur la manière de les filmer. Ils furent si aimables, me laissant participer et faire des remarques, que je ne peux vraiment pas me plaindre sur la façon dont ce fut tourné. Je me sens responsable de tout ce qui est passé à l'écran, quoiqu'on en dise. »

Lorsque le tournage des effets spéciaux fut terminé, et que ses amis et collègues commencèrent à le féliciter et le complimenter, Bottin nourrissait encore des doutes sur la qualité de son travail. Ses loups garous sont des créatures de pure imagination ; elles ne sont comparables à rien, ni dans la vie ni au cinéma, ce qui inquiétait le jeune artiste. « Lors du montage, je n'ai pas été impressionné. J'avais été si proche de tout, je savais comment tout fonctionnait, et je ne savais que penser. C'était assez joli, mais... Puis Dick Smith, alors de passage, me téléphona. Je l'avais déjà rencontré à l'occasion de **The Fury**, mais j'étais encore un gamin. Rick lui avait dit que je faisais un travail intéressant sur **Hurlements** ; il désirait me rencontrer. Ça me faisait quelque chose, Dick Smith voulait voir *mon* travail, mais j'avais peur qu'il ne se fâche en le découvrant, aussi je le prévins : « Dick, j'ai utilisé certains de tes trucs... » Il y eut un silence au bout du fil, puis : « Mais j'espère bien ! » Après avoir vu le film dans la salle de montage, il me dit que c'était très bon. C'est alors que je sus que ça marchait. Jusqu'à cette minute, je navais pas vraiment eu conscience que je pouvais être fier de mon travail. Je suis très heureux de la manière dont cela s'est passé, mais j'ai tellement appris de choses en faisant ce film qu'en le revoyant, je pense à ce que je suis capable de faire maintenant, et je voudrais pouvoir le recommencer. »

Hurlements est sorti sur les écrans. Mais cette histoire de loup garou ne s'achève pas ici (2). Que devient **American Werewolf ?** « Mes erreurs m'ont été utiles », dit Bottin, « et Rick pourra les déceler et en tirer aussi parti. Je suis sûr que Rick sera plus organisé. Je sais qu'ils préparent une métamorphose complète du corps. Ces deux films de loup garou tournés en même temps ont un peu pesé sur notre amitié. J'aime aussi beaucoup John Landis. Je leur adresse tous mes vœux pour **American Werewolf**, et j'espère que ce sera vraiment un très bon film. »

De son côté, Rick Baker ne ménage pas ses compliments sur le travail de Bottin : « C'est incroyable. Il a fait un très bon travail et je suis vraiment fier de lui. J'aurai du mal



à rivaliser avec ce qu'il a fait — c'est un peu comme si j'avais créé un Frankenstein. Il y a des membres de l'équipe de **American Werewolf** qui ont travaillé avec Rob sur **Hurlements** — des gens avec qui je correspondais que j'ai mis en rapport avec Rob. Quand j'en serai à préparer une sculpture, il y aura bien quelqu'un qui viendra me dire : « Tu sais, Rob en a fait une comme celle-ci ». J'en referai une autre et on me dira : « Rob en a aussi fait une comme celle-là. » Je crois que j'ai été un assez bon professeur. »

Malgré la gageure que représente la création d'un loup garou qui surpasse celui de son élève, rien ne fait plus plaisir à Baker que l'exposition actuelle de talents parmi les spécialistes du maquillage, Bottin en tête. « Quand j'ai rencontré Dick Smith pour la première fois, il m'a dit : « Tu es si en avance sur ce que je faisais à ton âge. C'est incroyable ! » Hé bien, je viens juste d'avoir trente ans, et la moyenne d'âge de mon équipe est de vingt ans ; ils font des choses que je ne fais moi-même que depuis peu de temps. C'est une époque passionnante pour moi et pour les maquillages spéciaux. Il y a quelques années, c'était difficile de demander à un producteur ou à un metteur en scène de s'intéresser à ce genre d'effets. Il existe maintenant une forte demande, ce qui nous offre enfin la possibilité de faire des progrès. Et avec tous ces jeunes, beaucoup de choses vont arriver très vite. Ce qui me plait par dessus tout, c'est que nous sommes vraiment très ou-

vert entre nous. Il y avait toutes sortes de secrets de fabrication, beaucoup de cachoteries. Dick Smith me fournit des renseignements que je communique à Rob. Tom Burman, Stan Winston et moi-même sommes en contact étroit au sujet de ce que nous faisons, de ce qui se passe, des nouveaux matériaux — tout simplement pour permettre à notre art de progresser. Et je pense que c'est formidable — pour moi, pour le cinéma et pour son public. »

Bob Martin

(Trad. : Marie-Françoise Mater)

---

(1) Parmi les techniques diverses qui devaient être utilisées dans **Hurlements**, figure l'animation image par image, confiée à David Allen, et l'animation à caméra multiplans, confiée à Peter Kuran. Tout ne s'est pas cependant déroulé aussi bien que prévu : « Dave Allen fit trois scènes avec les maquettes en animation », nous confie Joe Dante », dont nous pûmes extraire plusieurs plans. Ils étaient tous excellents, surtout l'un, très compliqué, qui commençait par un mouvement de caméra et se terminait par un plan fixe. Mais après diverses projections, les gens venaient me demander de quel film on avait extrait ces belles séquences d'image par image. Elles n'étaient pas mauvaises en elles-mêmes, mais les loups garous bougeaient différemment, comme dans un film de Harryhausen où les plans des modèles sont enchaînés avec ceux de personnages réels. Les couleurs des modèles étaient légèrement différentes de celles du vrai loup garou, dont nous ne pouvions disposer au moment où Dave Allen commença. Nous avons fini par tout couper, sauf une scène laissée pour le banc d'essai, mais l'Avco trouva que le film gagnerait à être élagué de cette scène. Tout cela était très gênant pour moi. Je me suis bagarré pour garder la scène, disant que je ne voulais pas être le type qui fit le premier film de loup garou avec animation image par image, et qui finit par couper précisément toutes ces séquences. C'est malheureusement ce qui arriva. C'est vraiment très difficile de combiner les scènes réelles avec l'animation. **L'Empire contre-attaque** est le seul film que j'aie vu où c'était vraiment réussi. Je suppose qu'on pourrait utiliser ces passages pour un **Howling II** ; leur qualité est assez bonne pour servir de base à tout un film. Nous avions d'abord choisi l'animation car nous n'étions pas sûrs d'avoir suffisamment d'éléments pour suggérer un loup garou tout entier. Mais en intercalant des plans de pattes et de corps, nous avons pu faire croire à sa présence. »

Le travail de Peter Kuran — une séquence en animation où l'on voit les silhouette d'un couple qui se transforme en loups alors qu'il est en train de faire l'amour — est, selon Dante, une expérience partiellement réussie.

En dépit de toutes les difficultés à donner vie aux loups garous de **Hurlements**, les choses auraient pu être pires — l'idée originale était de tourner le film avec de vrais loups. « Qui voudrait travailler avec de vrais loups ? » interroge Dante. « Michael Wadleigh, metteur en scène de **The Wolfen**, avons-nous répondu ». « Oui, je sais. Mais Wadleigh a eu des difficultés énormes, et il avait le dresseur que nous voulions engager. C'est même difficile de trouver des acteurs qui peuvent avoir l'air naturel en jouant une scène avec un animal. Et attendre que l'animal se décide à faire ce qu'il faut demande un temps et une patience incroyables. Cela seulement pour des scènes de loups enragés, rien du tout de surnaturel. Les vrais loups ne font pas peur, cela ramène les choses à la nature, leur retire toute dimension fantastique. »

(2) Rob Bottin travaille actuellement sur **The Thing**, le remake du célèbre film de Howard Hawks. Lorsque nous lui avons demandé si cette créature serait montrée par des effets similaires à ceux employés dans **Hurlements**, Bottin nous a affirmé que ce sera totalement différent de tout ce qui a été fait jusqu'à présent !

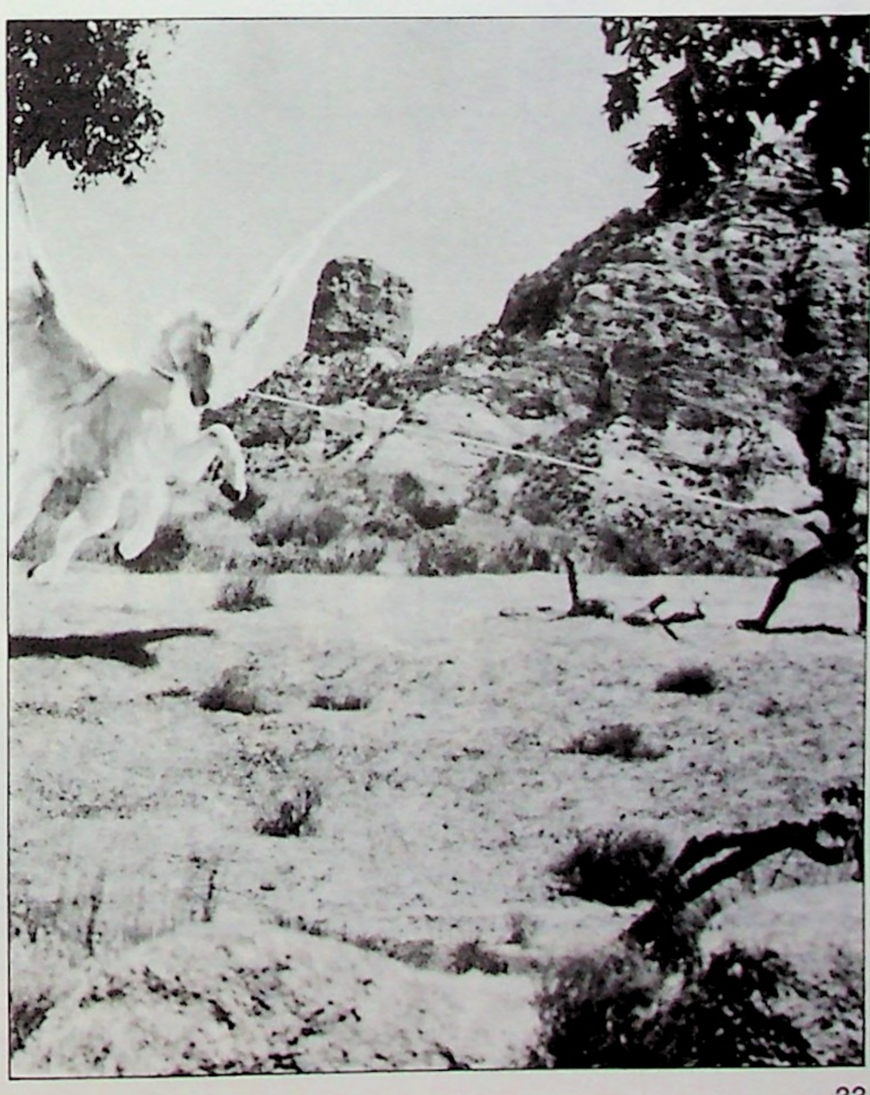
ACTUALITE MUSICALE

En vedette : **Clash of the Titans** (Columbia JS 37386), de Laurence Rosenthal.

Compositeur souvent discret, malgré d'excellentes partitions comme **Becket**, **Les comédiens** ou **La revanche d'un homme nommé cheval**, Laurence Rosenthal fait éclater ici toute la puissance de son imagination et de son talent, dans une partition qui, avec son style propre, n'a rien à envier à celles conçues dans le passé par Bernard Herrmann et Miklós Rózsa pour certains des précédents films de Harryhausen. A la tête du London Symphony Orchestra dirigé magistralement de la première à la dernière note, Rosenthal a imaginé une œuvre variée, haute en couleurs, et que son brio aussi bien que sa richesse classent d'emblée parmi les partitions importantes écrites à ce jour pour le cinéma historique à grand spectacle : ici, l'envolée épique du thème de Persée — qui devient également par analogie celui de Pégase — trouve son efficacité dans sa légèreté juvénile à l'image du héros et constitue le pendant à la fraîcheur tranquille de la mélodie qui accompagne son amour pour la grâcieuse Andromède ; là, tandis que le héros pénètre dans la ville de Joppé, une autre mélodie, pleine de vivacité et aux tonalités arabisantes, jaillit, s'opposant au sombre thème qui symbolise Calibos, le Seigneur du Marais ; celui-ci, s'imprégant de tout le côté tragique — au sens antique du terme — du personnage, apparaît dès la scène où, pour se venger de Zeus, Thétis, la mère de Calibos, lance sa malédiction contre Andromède (Dreams and Omens).

Tout cela, on le voit, obéit avec la rigueur voulue aux règles dramatiques que les grands compositeurs du cinéma ont toujours défendues et

Suite page 62




PILOT ERROR or SUPERNATURAL TERROR? ONLY ONE MAN CAN TELL.
THE SURVIVOR
ANTONY I GINNANE AND WILLIAM FAYMAN IN ASSOCIATION WITH LAURENCE MYERS PRESENT
starring ROBERT POWELL · JENNY AGUTTER · ANGELA PUNCH-McGREGOR · PETER SUMNER
in THE SURVIVOR
and JOSEPH COTTEN as the Priest
Produced by ANTONY I GINNANE · Executive Producer WILLIAM FAYMAN · Associate Producer JANE SCOTT
Music by BRIAN MAY · Screenplay by DAVID AMBROSE from the novel by JAMES HERBERT · Directed by DAVID HEMMINGS · Eastmancolor · Panavision
Presented by F.G. FILM PRODUCTIONS PTY LTD in association with the SOUTH AUSTRALIAN FILM CORPORATION and PACT PRODUCTIONS
Hemdale

Précisons-le tout de suite : que ceux qui ont lu le très bon livre de James Hebert ne s'attendent pas à le retrouver fidèlement transposé dans le film réalisé par David Hemmings sur un scénario de David Ambrose. Ils en rencontreront certes l'argument, la ligne générale, une chute judicieusement transposée — celle du roman, il est vrai, purement livresque, méritait d'être adaptée sous une forme plus cinématographique. Qu'ils ne s'avisent pas, en revanche, d'y rechercher l'horreur très crue, presque gothique, cette épouvante à la limite, parfois, du « gore », qui faisaient frémir à la lecture de certaines lignes.

Nous ne chercherons donc ni à condamner, ni à défendre, en tant que telle, une « adaptation » sur laquelle se sont expliqués tant Robert Powell, le principal interprète (cf. E.F. nº 16, p. 25) que David Hemmings.

Nous prendrons **The Survivor** comme un film en soi, et un bon film.

Un avion de ligne quitte un aéroport avec son plein de passagers. Non loin de là une jeune femme — style institutrice — joue dans un pré avec quelques enfants. Tout est calme, tranquille. Apaisant.

Et soudain, c'est le drame.

Dans une des plus remarquables séquences de catastrophe aérienne du cinéma, l'avion s'écrase peu après avoir quitté le sol, prend feu et se désintègre. Dans la nuit qu'illuminent l'incendie et les projecteurs, et dont le silence s'emplit de sirènes, les secours s'organisent, badauds et photographes, poussés par une morbide curiosité, s'agglutinent, on tire les cadavres informes des débris encore fumants : vision d'apocalypse filmée avec un soin extrême, et dont l'ambiance est reconstituée avec un sens du reportage en tout point remarquable, qui donne à la séquence un caractère spectaculaire digne des meilleures réalisations du genre, comme **Tremblement de terre** ou **La tour infernale.**

Et de l'enfer surgit soudain, inexplicablement, le pilote de l'avion sinistré... Un miraculé ? Pourquoi pas ? En tout cas, un témoin.

Puis c'est l'enquête. Et la vie de reprendre son cours normal.

Normal... ? Pas tout à fait. Etrange, ce pilote qui a survécu, indemne, à un tel holocauste...

Etrange, cette jeune femme qui semble voir au-delà du tableau qu'offre la simple réalité. Et qui voit quoi ?

Etranges, ces mains qui sortent du néant pour s'accrocher désespérément et disparaître aussitôt, ces voix, ces murmures, qui semblent émaner d'une invisible foule de fantômes, et qui crient... Qui crient quoi, au fait ? Vengeance ? Mais pour quoi, et contre qui ?

Une horreur latente s'insinue, se distile, sans jamais éclater. Dans un climat d'épouvante sous-jacente et d'enquête policière, dans des décors de carcasse d'avion calcinée que les éclairages auréolent d'une étrangeté parfois grandiose, l'intrigue se bâtit, multipliant les points d'interrogation dans un crescendo d'angoisse. Un fulgurant flash-back nous permettra de connaître la vérité en même temps que de revoir, sous un autre angle, la spectaculaire catastrophe. Et la fin réservera bien des surprises.

David Hemmings a réussi, avec **The Survivor**, un très bon film d'atmosphère, en dépit de quelques détails gratuits, de quelques longueurs et d'une certaine lenteur de mise en scène dans plusieurs séquences, ce dont les deux visions de l'accident nous tirent avec une efficacité rare. Une réalisation précise, un scénario et une photographie combinant fantastique et poésie, font de **The Survivor** un film solide auquel Robert Powell — plus pâle toutefois que dans des films comme **Harlequin** — et l'adorable Jenny Agutter apportent avec nuance un juste mélange de réalisme et de mystère, grâce en particulier à leur charme respectif et à l'ambiguité relative de leurs rapports ; l'originalité de ceux-ci, propre à entretenir le sentiment « d'anormalité » qui plane sur tout le film, est de ne jamais tourner à la romance ou la mièvrerie.

Ajoutons à cela l'excellente musique de Brian May, qui ne cesse d'apporter les preuves de sa variété d'inspiration et de talent.

On pourra donc certes contester les profondes modifications apportées à l'œuvre romanesque, mais une fois celles-ci admises comme un postulat, **The Survivor** s'avère constituer l'un des film intéressants de ces derniers mois en matière de fantastique : une œuvre d'inspiration originale, tant par son climat que par la conception des personnages, et contenant quelques morceaux de bravoure qui en feront un régal pour les amateurs de cinéma-spectacle !

Bertrand Borie

Australie/G.-B. 1980 — *Production :* Tuesday Films/F.G. Films-Pact Productions/South Australian Films Corporation. *Prod. :* Antony Ginnane, William Fayman. *Réal. :* David Hemmings. *Prod. Ass. :* John Scott. *Scén. :* David Ambrose, d'après le roman de James Herbert, « Celui qui survit ». *Phot. :* John Seale. *Dir. art. :* Bernard Hydes. *Mont. :* Tony Patterson. *Mus. :* Brian May. *Son :* Tim Lloyd. *Déc. :* William Malcolm. *Maq. :* Gill Porter. *Effets spéciaux :* Monty Fieguth, Victor Wilson. *Int. :* Robert Powell (Keller), Jeny Agutter (Hobbs), Joseph Cotten (le curé), Angela Punch-McGregor (Beth Rogan), Ralph Cotterill (Slater), Denzin Howsen (Rogan), Kirk Alexander (Dr. Martin Dale). *Dist. en France :* Cristal Films. 87 mn. Eastmancolor. Panavision.

entretien avec David Hemmings

Interprète de nombreux films depuis la fin des années 50, dont **Blow-up** qui avait largement contribué à le faire connaître dans notre pays, David Hemmings est devenu par la suite réalisateur, avant de passer à la production en participant à la fondation de la firme Hemdale. Il mène actuellement une triple carrière : tandis que le dernier Festival International de Paris du Film Fantastique l'avait fait paraître dans **Harlequin** et **Thirst,** le Festival de Cannes a accueilli, dans le cadre du marché du film, **The Survivor,** dont il est le réalisateur, **Dead Kids,** dont il est le producteur, et **Beyond Reasonable Doubt,** dont il est l'un des principaux comédiens. Cannes, où nous avons pu le rencontrer, afin de bavarder à bâtons rompus sur une carrière qui, à bien des égards, est résolument tournée vers le fantastique depuis quelques années.

David Hemmings, vous étiez à l'origine comédien. Comment et pourquoi êtes-vous devenu réalisateur et producteur ?

Quand j'ai pris pleinement conscience, il y a seize ans, de l'avenir que m'ouvrait le cinéma, il m'est apparu que je ne pouvais continuer sans me mêler davantage à lui. C'était un besoin. Quoi que je puisse faire en Angleterre, il est difficile de conduire une carrière réellement internationale sans être plus concerné par l'industrie cinématographique dans son ensemble. J'ai donc ressenti la nécessité de lancer une société, la Hemdale, et la conséquence, c'est que je me suis trouvé de plus en plus impliqué dans la production et la réalisation. Il y a eu une très longue période où je suis devenu de plus en plus cinéaste et de moins en moins comédien.

Vous travaillez beaucoup avec l'Australie...

C'est surtout vrai pour ce qui concerne les lieux de tournage. Nous avons en effet des liens très importants avec l'Australie, la Nouvelle-Zélande. Mais du point de vue des activités, la Hemdale est internationale et s'efforce de ne pas se limiter.

Comment avez-vous rencontré Robert Powell ?

Notre rencontre date du film **Running Scared,** qui fut son premier film important comme comédien, et mon premier comme réalisateur. Il n'a d'ailleurs pas rapporté beaucoup d'argent, mais à par contre bénéficié d'un excellent accueil de la critique. Ce fut l'occasion, pour Robert et moi, de louer des liens d'amitié très forts et, dès lors, nous avons envisagé de collaborer.

Vous avez également travaillé avec Dario Argento, puisque vous étiez l'interprète principal des Frissons de l'angoisse. *Comment se passe le travail avec lui ?*

J'ai beaucoup aimé collaborer avec lui, je trouve que c'est un réalisateur très enthousiasmant dans le travail. En particulier, il a beaucoup de « flair » et d'imagination dans la façon de diriger les acteurs. Il sait être très inventif et a l'art de convaincre : nous avons d'ailleurs eu d'excellentes relations personnelles. Je peux dire que **Les frissons de l'angoisse** m'a vraiment laissé un très, très bon souvenir, et non seulement j'aimerais tourner à nouveau avec Argento, mais j'ajouterais que sur la liste des réalisateurs avec lesquels je souhaiterais jouer, il est dans le peloton de tête !

Et vous aimez bien ses films dans l'ensemble ?

Oui, notamment **Suspiria,** et surtout **L'oiseau au plumage de cristal.**

Parce qu'il a une conception de l'horreur très différente de la vôtre : violente, sanglante, alors que votre style, si l'on prend par exemple The Survivor, *est plutôt en nuance, en sous-entendu...*

C'est tout à fait vrai. Avec **The Survivor,** j'ai voulu faire un film qui respire l'épouvante, mais sans jamais la laisser éclater. Je voulais rendre les situations aussi étranges, aussi angoissantes que possible, de façon à conduire les spectateurs à ressentir une peur qui venait de l'intérieur, et non qui les submerge... J'ai délibérément coupé des scènes plus horribles, dans l'église par exemple, où les corps des victimes de l'accident apparaissaient pour crier vengeance. En fait, j'ai voulu faire un film d'épouvante sans épouvante. Un film d'épouvante qui n'agresse pas les spectateurs et ne les mette pas en état de choc.

Mais cela ne vous gêne pas d'apparaître dans des films comme Les frissons de l'angoisse, *où l'horreur est nettement plus cruelle ?*

Absolument pas. Ce qui compte dans un film, quand on est comédien, c'est la réalisation autant que le sujet. Argento est un homme d'une grande habilité dans son style, comme l'est De Palma ou l'a été Hitchock, chacun dans son genre. Travailler avec un homme comme Dario est une expérience fascinante pour un comédien, et aussi pour un réalisateur. Le problème n'est plus ici d'avoir une idée précise sur la question : montrer la violence est-il un bien ou un mal ? Ce qui compte, c'est qu'elle soit bien faite quand elle entre dans le style du film ou du réalisateur.

La rencontre d'un metteur en scène comme Dario Argento a-t-elle d'une certaine manière influencé votre propre style en tant que réalisateur ?

Non, je ne pense pas. J'aime beaucoup Dario mais je ne serais pas capable de faire le genre de cinéma qu'il pratique. Ce n'est d'ailleurs pas le type de film que j'ai envie de faire. Disons qu'avec un homme comme lui on apprend beaucoup de choses : cela ne signifie pas qu'il y ait à proprement parler « influence ». Comme producteur non plus, je ne serais pas vraiment tenté. Par contre, comme comédien, j'ai énormément aimé faire le film de Dario.

Dans Harlequin, *vous aviez un personnage particulier, très impliqué dans un contexte politique. Comment avez-vous ressenti le personnage et, plus particulièrement, êtes-vous en accord avec l'idée qui semble ressortir du film, selon laquelle le monde est « pourri », quel que soit le gouvernement politique ?*

Je suis pour une certaine décentralisation politique : je pense qu'une trop grande concentration des pouvoirs conduit à un gouvernement médiocre. C'est selon moi la raison principale pour laquelle certains systèmes politiques fonctionnent mal — quelle que soit la tendance. Ce n'est pas une attitude qui se situe par rapport à la « gauche » ou à la « droite » ; c'est une conception politique générale, une critique qui peut s'appliquer à des tendances très diverses. Selon moi, il faut, en politique, être pragmatique. Mais je ne pense pas que tout soit mauvais, que les multinationales soient mauvaises en soi, que tout gouvernement soit mauvais en soi... ce que, c'est exact, certains aspects d'**Harlequin** tendent à suggérer.

Interpréter un tel personnage n'est donc pas pour vous un moyen de dire quelque chose en rapport avec le monde actuel ?

Non, pas vraiment. Je ne veux pas être un comédien « engagé ». Quoi qu'il puisse dire, un rôle peut être intéressant pour lui-même. Je ne crois d'ailleurs pas que ce soit une bonne chose pour un comédien que de se servir d'un rôle pour émettre un message, car il risque pour le moins de tirer le film à lui, ce qu'il n'a pas à faire. Vous avez des acteurs qui s'efforcent de sélectionner des rôles dans ce but. Cela peut parfois marcher, mais ce n'est pas ainsi que je conçois le métier. Je pense que le message d'un film, à condition toutefois qu'il y en ait un, provient de l'ensemble, dont le comédien n'est qu'une partie.

Dans Thirst, *vous campiez un personnage quelque peu équivoque également...*

Moins qu'il n'y paraît, vous savez... Je pense que **Thirst** est un film commercial, au bon sens du terme, je veux dire : ce qui ne l'empêche pas d'être un film très efficace. Et le personnage que j'y incarne n'y a pas, je crois, en fait, beaucoup de profondeur : son principal but est de ménager le retournement final. C'est un film dont la seule fin est de distraire, et dans lequel, à mon sens, il ne faut chercher guère plus loin, même si certaines apparences pourraient laisser supposer le contraire, du simple fait que c'est un film bien fait et, par suite, convaincant.

Quand on voit les films en provenance de ce pays, on a le sentiment que c'est une tendance assez générale du cinéma australien de situer autant que faire se peut l'horreur et le fantastique dans le quotidien : Thirst, Harlequin *— si l'on excepte la fin — pourraient être réels. Est-ce votre avis ?*

C'est tout à fait exact et je crois que c'est une des formes de fantastique les plus efficaces : quand les forces s'insinuent lentement et que soudain, ce qui, quelques instants plus tôt, paraissait des plus ordinaires, change de face pour prendre le visage de l'angoisse, sinon de l'horreur, toutefois sous des aspects anodins. Cet effet de mystère et de panique croissants correspond à ce que j'ai essayé de rendre dans **The Survivor.** Mais, contrairement aux apparences, je crois qu'il ne se fait pas suffisamment de films de ce type en Australie : c'est à coup sûr un courant, mais nous sommes vraisemblablement les plus importants producteurs du genre, sans doute parce que nous l'aimons beaucoup. Cependant, la plupart des réalisateurs australiens concentrent leur production sur des films basés sur la réalité — l'histoire, par exemple — ou inspirés de la littérature australienne. Nous ne sommes pas des cinéastes australiens, mais simplement des cinéastes qui travaillent en Australie. C'est là toute la différence.

Ne pensez-vous pas d'ailleurs qu'il est plus difficile de rendre l'horreur plus crédible dans la vie quotidienne ?

Si, à coup sûr. C'est un pari plus dangereux. Mais je crois qu'en un sens, c'est plus « payant ».

Et quelles difficultés rencontrez-vous sur ce type de scénario ?

Je ne puis ici exprimer qu'un point de vue très personnel : je pense que la principale difficulté est de

convaincre les spectateurs très tôt dans le film d'une certaine situation, car quand ils viennent voir ce type de cinéma, ils s'attendent à subir un choc, à être effrayés. Le problème est donc de créer un climat normal, qui va à l'encontre de ce qu'ils sont venus voir, pour mieux les sensibiliser à saisir les détails qui accompagnent l'irruption progressive du fantastique et de l'horreur, de façon que le choc se produise effectivement, au bon moment. La démarche est un peu l'inverse de ce qui se produit habituellement : il ne faut plus convaincre de « l'anormalité », mais au contraire, dans la mesure où les gens s'attendent à elle et la guettent, de la normalité apparente des choses. Cela constituait un des problèmes majeurs dans **The Survivor,** avec une scène comme celle du cimetière : il fallait rendre un climat presque idylique, baigné de rêverie, alors que le lieu même fait s'attendre à « quelque chose ». L'avantage, c'est que du même coup, si vous réussissez, vous pouvez vous permettre de distiler l'horreur en lui conservant autant d'efficacité que si elle éclatait en reposant sur des effets voyants...

En fait, la poésie peut être, dans de tels films, l'arme suprême...

Absolument. Mais une poésie ambiguë : c'est là une des intentions dans **The Survivor,** avec les enfants, dans le champ, qui jouent à la statue... C'est une façon de suggérer que le temps, peut-être, se suspend... que quelque chose se passe...

Pourriez-vous nous dire comment est né le projet de ce film ?

L'idée de faire **The Survivor** est venu de Laurence Myers. Il trouvait le roman excellent et en détenait les droits. Je l'ai lu, ai été immédiatement séduit, et nous nous sommes mis au travail. Le film devait, à l'origine, être tourné en Allemagne, et finalement, nous avons préféré l'Australie. Nous avons donc renforcé nos relations avec Laurence Myers. L'idée me plaisait énormément. Nous avons beaucoup modifié le livre de James Hebert, mais je trouvais le sujet en lui-même passionnant. Il a fallu aussi reprendre le premier script, parce que les circonstances nous ont contraints à travailler avec un budget très limité comparé aux dimensions du projet.

Mais pourquoi être parti d'un roman en lui apportant autant de modifications, et ne pas avoir conçu plutôt un scénario original ?

Il y avait un problème : le sujet lui-même était très précis. On ne pouvait reprendre l'idée dans un scénario original sans faire automatiquement du plagiat, ce qui eût été malhonnête. Mais l'inconvénient du livre, à nos yeux, c'est que l'horreur y était très « gothique ». C'est efficace au niveau du livre, mais pour ce qui est du film, nous souhaitions, parce que cela nous paraissait plus en accord avec le sujet, une horreur plus insinuante — de cela, nous avons déjà parlé. Ceci dit, je reconnais que cela constitue pour moi une expérience : si je devais traiter à nouveau un sujet de ce type, je pense qu'à l'avenir je ferais ma propre histoire, un scénario original, etc. C'est une des choses que j'ai trouvées extraordinaires chez Argento : son sens du récit ; mais il pratique une forme de récit difficile, qui est loin d'aller méthodiquement de A à Z, et qui combine plutôt un certain nombre d'éléments, de sorte à attirer le spectateur. J'aimerais, dans le même style, me consacrer à un autre film du genre de **The Survivor.**

Parmi les modifications importantes, il y a le personnage de Hobbs, qu'interprète Jenny Agutter...

Oui, en effet, puisque dans le livre, c'est un homme...

Pourquoi ce changement ?

Il m'a paru que c'était plus intéressant, parce que cela donnait un visage particulier aux relations entre ce personnage et le pilote, qui est déjà un homme. Comme nous enlevions l'horreur voyante qui figure dans le livre, il nous a semblé qu'il fallait qu'une autre force s'exerce sur le personnage principal : la présence d'une femme pouvait apporter cela : le lien avec les « morts-vivants » — qu'on ne voit pas dans le film — se détachait de son visage horrible. Pour compenser, nous lui donnions un visage poétique.

En effet, car il est à remarquer qu'il n'y dans The Survivor aucune histoire d'amour. Etait-ce le moyen de renforcer le côté mystérieux de cette poésie ?

Tout à fait. Introduire des relations amoureuses entre les deux personnages — même superficielles — était une tentation. On n'a pas manqué de m'y pousser, d'ailleurs. Mais je ne voulais pas : ces relations seraient devenues « ordinaires ». Le problème était de leur donner un caractère naturel et, tout en même temps, « extra-ordinaire », qui rejaillirait sur chacune des deux personnalités.

Le personnage féminin est muet pendant la première demi-heure du film...

Oui, et c'est tout à fait voulu. C'est un medium. La sensation de mystère inhérente au personnage me paraissait devoir mieux passer à travers des attitudes, des images et des regards, qu'à travers des mots. C'est une chose que j'aime bien parce qu'elle me paraît traduire un mystère particulier. Dans le premier film où j'ai dirigé Robert Powell, les dialogues qui lui revenaient tenaient

« Les frissons de l'angoisse ».
« Harlequin ».



peut-être en cent lignes maximum. Et il en découlait un type de relations humaines très à part.

Et qu'est-ce qui vous a fait choisir Jenny Agutter — j'entends physiquement ?

Je trouve que sa personnalité physique est... comment dirai-je ?... « éthérée ». Elle respire une sorte de poésie, de rêve, qui me paraissait parfaitement convenir au personnage. Il y avait cela, et sa distinction naturelle.

La séquence de l'accident est particulièrement spectaculaire. Comment a-t-elle été filmée ?

La séquence a été filmée en une seule prise, avec quatre caméras, sans seconde unité séparée. J'ai tout dirigé moi-même. Comme nous ne bénéficiions d'aucune aide de quelque compagnie aérienne que ce soit, il a fallu reconstruire un avion de même dimension pour le tournage de la catastrophe.

Contrairement au livre, qui situe celle-ci près d'Heathrow, vous n'avez pas localisé l'action...

Non. C'est vrai que le livre est très précis sur ce point. Mais je souhaitais que le lieu, aussi bien que le moment de l'action, ne soient pas identifiables. C'était une tentative pour élargir le symbole du film.

Vous avez récemment produit **Dead Kids**. *Qu'est-ce qui vous a intéressé dans ce projet ?*

Nous souhaitions tenter un film qui soit extrêmement « américain », jusque dans son style, et dans le genre des années 50, de la « vieille école ». D'autre part, nous avions été intéressés par le projet de Michael Laughlin et Bill Condon. Cela nous changeait, en nous donnant un sujet plus violent.

Et pour ce qui est de votre collaboration, avec le compositeur Brian May, pourriez-vous en parler ?

Nous avons tous deux d'excellentes relations. Il est de ces compositeurs qui savent donner aux films une partition forte — au plein sens du terme. Il a très bien senti, pour **The Survivor,** le type de musique que je souhaitais, et qui convenait au film : dans l'utilisation des bois, du piano etc. Je crois d'ailleurs que je l'ai pas mal frustré dans la mesure où il était à la tâche sur une symphonie à la même époque et où, d'autre part, tout en lui donnant une pleine liberté, j'avais des idées précises sur la musique que je voulais. C'est un remarquable compositeur.

En jetant un regard sur le passé, estimez-vous être parvenu à vos buts avec la Hemdale ?

En un sens, oui : au début, c'était une entreprise destinée à donner un prolongement à ma carrière de comédien. Puis elle a grossi, s'est étendue à d'autres acteurs, à des studios... Malheureusement, vers 1972, j'ai eu le sentiment qu'elle s'éloignait de la production cinématographique, de ses intentions premières. Mais à présent, elle est en train de revenir à une société de structure typiquement cinématographique, en partie grâce aux relations que nous avons liées avec l'Australie.

Vous n'avez toutefois pas l'intention de la spécialiser dans l'horreur ou la science-fiction ?

Non, bien que, je l'avoue, je sois un lecteur assidu de science-fiction, passionné par tout ce qui touche à celle-ci et à la science en général.

Pourquoi ne voit-on pas apparaître ce genre dans votre production ?

C'est essentiellement une question d'argent. Le problème est que les films de science-fiction coûtent très cher. Vous pouvez, par contre, avec un budget modeste, réaliser un film fantastique d'horreur très efficace.

Puisque nous parlons budget, combien a coûté **The Survivor** *?*

Environ 3,5 millions de dollars, ce qui n'est pas beaucoup, vu les effets spéciaux. Mais, vous savez, avec une bonne préparation et une équipe qui sait mettre en valeur le moindre détail, on peut faire un film qui donne l'impression d'avoir coûté beaucoup plus cher qu'en réalité.

Il y a eu un retard considérable dans la post-production de **The Survivor** *— le montage en particulier. Pourquoi ?*

Cela a été dû principalement au fait que nous avions beaucoup de pellicule impressionnée déjà, et que, comme je vous l'ai dit, ce film d'horreur sans horreur était d'un genre nouveau, à sa façon. Il n'y avait pas de recettes toutes faites. Il a fallu explorer notre montage de façon à lui donner ce qui nous paraissait être une efficacité optimale.

Quels sont actuellement vos projets ?

Comme metteur en scène, il y a une histoire d'amour, sur laquelle je travaille depuis pas mal de temps. Mais ce n'est pas seulement une histoire d'amour. Il y a dedans un aspect science-fiction, puisqu'elle ne se déroule pas uniquement sur terre. Comme producteur, j'ai en vue deux projets, vers la fin de l'année, une comédie et une aventure contemporaire. Comme comédien, pour le moment je n'ai pas de projet. J'aimerais beaucoup en avoir, mais le temps que je passe à la production et à la réalisation ne m'en laisse guère la possibilité.

Propos recueillis et traduits par
Bertrand Borie

entretien avec Jenny Agutter

Toute de charme et de sourire, Jenny Agutter n'avait pu que séduire, il y a quelques années, par sa grâce et la poésie pleine de rêve de son regard, les spectateurs de **l'Age de cristal.**

Elle s'est depuis affirmée dans des films aussi divers que **Equus, Dominique, China 9** et **Liberty 37.** Elle est l'héroïne de **The Survivor** et c'est également elle que John Landis a choisie pour le rôle féminin principal de son dernier film : **An American Werewolf in London.** Autant de raisons pour échanger avec elle quelques mots sur sa carrière et ses films les plus récents...

Pouvez-vous nous parler de votre carrière avant **L'âge de cristal** *qui fut, je crois, votre premier grand rôle ?*

C'était en effet mon premier rôle important... en tant qu'adulte. Mais j'avais débuté au cinéma alors que j'étais enfant : toutefois, à cette époque, ma carrière s'orientait plutôt vers la danse. J'avais neuf ans quand je suis apparue dans mon premier film, **East of Sudan.** Pour moi, à l'époque, c'était un peu un jeu. Vers quatorze ans il m'a fallu choisir entre la formation de danseuse et celle de comédienne : un choix difficile. J'ai finalement opté pour la deuxième. A l'issue de celle-ci, j'ai obtenu un rôle dans **Walkabout,** qui fut mon premier film important. J'ai ensuite travaillé un peu pour la télévision et c'est à cette époque que j'ai décidé de partir pour Los Angeles. En fait, je n'avais pas d'idée précise sur ce qui m'y attendais, ou sur ce que je voulais y faire. Je pensais simplement que les chances d'y trouver du travail et des



Jenny Agutter dans le nouveau John Landis : « An American Werewolf in London ».

films y étaient plus nombreuses que nulle part ailleurs. Et là, j'ai eu la chance que ce fût l'époque où Michael Anderson préparait **L'âge de cristal.** Il ne trouvait pas de comédienne qui convînt au rôle, et le hasard a fait que je me suis présentée et que j'ai finalement été choisie — il cherchait une actrice qui n'ait pas trop l'air « américaine ». Cela a été un début, qui m'a permis d'avoir par la suite des rôles dans des films comme **Eagle has Landed, Equus,** et bien sûr, **Dominique,** réalisé par Michael Anderson.

***L'âge de cristal** était donc une expérience tout à fait nouvelle pour vous...*

Ah oui ! Non seulement par le type de sujet — de la science-fiction — mais aussi par le genre du film — celui-ci comptait bon nombre d'effets spéciaux. Cela impose des conditions de travail difficiles, très différentes de ce qu'on peut faire par ailleurs, notamment par l'effort d'imagination dont vous devez faire constamment preuve, du fait que vous jouez très souvent en fonction d'éléments que vous n'avez pas sous les yeux.

Est-ce que ce fut toutefois une expérience agréable ?

Beaucoup, déjà pour une bonne raison : j'adore la science-fiction. Et puis si le fait d'avoir à se servir de son imagination plus que dans d'autres genres rend le travail plus difficile, il faut se dire qu'en contre-partie, tous les aspects du film s'en ressentent, et cela présente de nombreux agréments.

Il est à noter, toutefois, que dans ce type de film — et plus généralement dans tout récit d'aventure, — le héros est le plus souvent masculin. N'avez-vous pas le sentiment que du même coup, l'héroïne est en général traitée de façon plutôt superficielle ?

C'est en effet vrai dans d'assez nombreux cas. Mais dans un film comme **L'âge de cristal,** j'ai eu la chance de jouer un personnage féminin qui était relativement fort dans la conception du scénario. Ce n'était certes pas *le* héros principal, mais c'était tout de même un rôle intéressant, dont on pouvait tirer quelque chose. Qui, disons, n'était pas qu'une simple façade.

*Il me semble néanmoins que des rôles comme ceux que vous aviez dans **The Survivor** ou **Dominique** ont plus d'épaisseur ?*

Hobbs, dans **The Survivor,** est un très bon rôle. **Dominique,** c'était tout autre chose. Ce film était très intéressant, mais sa nature même — un thriller à suspense — faisait qu'on ne devait pas savoir, jusqu'à la fin, qui était le criminel. C'est donc un genre de rôle dans lequel vous ne pouvez exprimer tout le personnage puisque, par nature, il ne doit pas se dévoiler entièrement. Par contre, dans **The Survivor,** j'ai un rôle vraiment complet, parce que si le personnage est mystérieux, c'est qu'il en émane certes une sorte d'étrangeté, mais qui est sienne, qui appartient à sa nature propre. Ce mystère, ce caractère étrange ne sont pas feints pour les besoins du scénario : ils doivent eux aussi s'exprimer. C'est là, si vous voulez, la différence que je fais entre mes rôles dans **Dominique** et dans **The Survivor.**

*Voulez-vous dire que si, dans un film comme **Dominique,** votre rôle paraît « double », il n'est pas tel, en fait, au niveau de l'acteur ?*

Oui, c'est cela. Vous devez toujours taire un de ses deux aspects. Vous ne pouvez même pas être équivoque, au risque de tuer le suspense. Votre question est intéressante parce que, très souvent, les spectateurs croient que ce type de personnage est plus riche pour l'interprète, alors qu'en réalité, il se réduit constamment à un personnage linéaire. Pendant toute une partie de film, le faux visage. Et à la fin, le masque tombe pour livrer le vrai.

*Dans **The Survivor,** votre rôle est muet pendant tout le début du film. Cela vous a-t-il posé des problèmes ?*

Oui et non. Oui parce que vous devez tout exprimer autrement que par la parole, non parce que,dans un cas comme celui-ci, cela vous aide à bâtir le côté mystérieux du personnage. La difficulté majeure, c'est qu'il faut arriver à ne pas être ennuyeuse ou terne, car les gens ont l'habitude qu'on parle...

Le fait qu'il n'y eût pas d'histoire d'amour enrichissait-il selon vous le personnage ?

suite page 78

The Last Horror Film



Elle a obtenu le Prix d'Interprétation à Cannes cette année pour un Film d'Horreur, mais, quatre mois plus tard, personne n'en sait toujours rien.

Car, non, il ne s'agit pas d'Isabelle Adjani pour *Possession,* **mais de Caroline Munro pour** *The Last Horror Film.* **Ou, disons plutôt, dans** The Last Horror Film, **puisqu'elle n'était pas venue présenter ce film, mais tout simplement le tourner.**

Il est facile de rencontrer les membres de la seconde équipe. Tous les jours, ils sont là sur la Croisette à filmer tranquillement les gens qui passent et les panneaux publicitaires des films du Festival. Ce sont eux qui donneront au film son décor.

Mais réussir à trouver la première équipe, c'est une autre affAire, même si elle est censée tourner à Cannes elle aussi. Elle semble avoir pour règle de ne jamais rester plus de deux heures au même endroit. Lorsqu'enfin on parvient au quartier général, avec l'espoir d'y rencontrer une certaine stabilité, on se heurte à un indescriptible chaos. Il y a déjà des taches de graisse sur la liste des comédiens que s'efforce de taper un assistant derrière une planche posée sur deux tréteaux, car la luxueuse suite Henri IV du non moins luxueux Hôtel Martinez est devenue une espèce de chambre à tout faire : on y mange, on s'y habille, on s'y maquille, on y écrit, et, selon toute probabilité, on y dort, puisque deux lits défaits, ou plutôt deux matelas, gisent incertains sur le sol. La bonne volonté de chacun ne fait rien à l'affaire. On se demande même comment le film peut se faire, quand personne ne parvient à retrouver le nom de l'une des actrices principales.

Et le réalisateur ? Il finit par apparaître au détour d'un couloir, préparant un plan au bas d'un escalier, et là, curieusement, tout s'organise bien mieux qu'au « bureau » à l'étage. David Winters semble savoir où il va. Il donne son interview debout afin de pouvoir continuer à surveiller le travail de ses collaborateurs, s'inquiète lorsqu'on lui présente une facture, mais se rassure aussitôt lorsqu'il comprend qu'elle est rédigée en francs, et non en dollars, et — vieille habitude de réalisateur de télévision — prépare d'abord sa scène en vidéo. En voyant d'ailleurs le petit écran du magnétoscope, on pense, paradoxalement, qu'avec ses douze meurtres, *The Last Horror Film* a peu de chances de jamais passer à la télévision. Mais cela ne semble guère émouvoir Buster Keaton qui, sur le T-shirt de David Winters, reste imperturbable.

ENTRETIEN



David Winters

(réalisateur)

Comment l'idée de **The Last Horror Film** *est-elle née ?*

C'est moi-même et mon associé Judd Hamilton qui avons eu l'idée de ce film. A l'origine, je songeais à utiliser le décor de Cannes pour réaliser un film romanoique. Mais Judd Hamilton, qui n'oubliait pas le succès de **Maniac**, avec Caroline Munro, m'a dit : « Non, faisons un film d'épouvante ». Et, finalement, c'est ce qui fera l'intérêt de **The Last Horror Film** : cette contradiction entre le *glamour* de Cannes et les éléments d'horreur.

A-t-il été facile d'imaginer un scénario conciliant ces deux aspects ?

L'histoire est celle d'une actrice de films d'épouvante qui vient au Festival de Cannes pour y recevoir un prix — le premier prix jamais décerné à une actrice de ce genre ! — et qui est poursuivie par l'un de ses fans. Celui-ci, dans une situation qui n'est pas sans rappeler celle de Hinckley (auteur de l'attentat contre Ronald Reagan) par rapport à Jodie Foster, imagine des relations avec cette actrice dans lesquelles il serait son metteur-en-scène. Un metteur-en-scène à la Fellini, coiffé d'un Borsalino, qui l'immortaliserait dans *son* film, **Les Amours de Dracula**, un film d'horreur, mais un film d'épouvante romantique. Il se voit par exemple la portant dans ses bras à travers les champs. Car il déteste les films d'épouvante *violents* qui se font aujourd'hui.
Il essaie donc d'atteindre la jeune femme. Mais chaque fois il se heurte au barrage de tous les gens qui entourent celle-ci. Il se met alors à les tuer un par un. Hélas, lorsqu'enfin il rencontre sa vedette, en la surprenant sous la douche, et sans oublier d'apporter un bouteille de champagne, elle aussi le repousse. Il devient alors fou, et les deux aspects de sa personnalité — son personnage normal et son personnage rêvé de metteur-en-scène — se rejoignent, un peu comme Jekyll et Hyde.

La structure générale de l'histoire que vous venez d'exposer ne rappelle-t-elle pas celle de **Fade to Black** *?*

Non, parce que le héros de **Fade to Black** cherchait dans ses actes à imiter des films, alors que celui de **The Last Horror Film** veut créer, et non recréer.

Mais sa manière de rêver n'a-t-elle pas quelque chose d'enfantin ?

Oui, c'est un véritable enfant. Il appelle constamment sa mère pour lui dire qu'il est en train de tourner ce film avec la vedette et que tout se passe le mieux du monde. C'est un individu égaré, rejeté de la société, perdu devant cette difficulté de la vie qui est que pour qui veut faire quelque chose, il y a toujours le risque d'un échec. Il reste donc « le petit garçon à sa maman ». Nous connaissons cette mère tout au long du film en entendant sa voix. Elle n'apparaît de façon visible qu'à la fin.

Et comment définiriez-vous le personnage féminin, face à ce héros enfantin ?

C'est au contraire un personnage fort (et le film n'est pas du tout antiféministe...). Cette vedette ressemble peut-être à Caroline Munro, puisqu'il y avait effectivement soixante-dix photographes l'autre jour pour photographier Caroline Munro devant le Palais des Festivals, c'est-à-dire exactement ce qui est censé se passer avec la vedette de mon histoire. Disons en tout cas que Caroline aura moins de difficulté à jouer ce rôle que celui d'une religieuse dans un couvent ! Tous les personnages féminins de mon film sont d'ailleurs très indépendants et très forts.

Vous tournez en France, et au milieu du Festival de Cannes. Quel changement cela apporte-t-il à vos habitudes ?

J'avais déjà tourné il y a une dizaine d'années, à Monaco, une émission de télévision avec Grace Kelly, mais tourner un film dans l'atmosphère du Festival est une folle expérience. Il faut en particulier constamment modifier des prises parce qu'il y a trop de monde sur l'image. Bien sûr, quand je filme Caroline Munro, je ne la veux pas dans un décor vide, mais je ne la veux pas noyée sous mille personnes en train de la regarder !

— Avez-vous eu le temps de préparer le tournage avant que ne commence le Festival ?

J'ai commencé mes repérages quatre jours avant le début du tournage ! Je suis heureusement aidé par deux merveilleux assistants de la Victorine.
En fait, il faut savoir que nous avons décidé de faire ce film il y a à peine cinq semaines. Nous avons écrit le scénario en deux semaines. Puis il a fallu le faire imprimer et reproduire. Il a fallu aussi mettre au point notre voyage jusqu'ici, trouver un endroit où nous loger — finalement nous vivons « en commune » dans une maison de Valbonne —, et faire un crochet par Londres pour compléter la distribution.
Mais nous avons obtenu sans difficulté aucune toutes les autorisations de tournage. Bien sûr, on nous impose certains jours pour tourner dans certains lieux, ce qui entraîne des complications. Mais celles-ci sont bien moindres que celles que je redoutais.

Le tournage aura lieu aussi en partie à Genève. Pourquoi ?

Ce sera enfin pour moi l'occasion d'utiliser le château d'un ami. Il apparaîtra dans les scènes finales : le héros chloroforme Caroline Munro et l'emmène dans son château, dans lequel il a enterré toutes ses victimes précédentes, et qui est aussi pour lui le décor du film qu'il fait. C'est là qu'il veut mourir avec sa vedette.

Mais l'héroïne sera sauvée, bien sûr !

On ne le sait pas encore, puisqu'on hésite encore entre deux dénouements. Il y a d'ailleurs un certain nombre de points dans le script qui restent à préciser. Un découpage a été fait aux Etats-Unis par un directeur de production, mais nous ne cessons d'apporter des modifications — nous jonglons ! Cependant, je considère de toute façon qu'un scénario n'est qu'une ligne directrice pour une histoire, et qu'un travail important doit se faire entre le réalisateur et les acteurs. Un film est l'effort de plusieurs... même si, en tant que capitaine du navire, je dois toujours avoir le dernier mot !

Les nombreux meurtres que contient l'histoire seront-il suggérés, ou montrés de façon explicite ?

Le héros assassine une douzaine de personnes en tout, dont moi. Pour l'instant, nous pensons représenter ces meurtres sans lésiner sur le sang. Judd Hamilton a trouvé à Londres une équipe d'effets spéciaux qui est en train de travailler la question, puisqu'il y aura des corps poignardés, des têtes coupées, et des gorges tranchées. L'équipe n'est pas encore à Cannes, mais tout se fera ici, puisque je n'utiliserai aucun studio pour tourner le film. De façon générale, je préfère les décors naturels, parce que j'y rencontre plus facilement des gens ; j'y rencontre la vie.

Vous arborez sur votre T-shirt un portrait de Buster Keaton. Son cinéma était bien éloigné de ce que vous venez de décrire !

Le héros de mon film tue les gens qu'il tue d'abord parce qu'ils l'empêchent d'atteindre Caroline Munro, mais aussi précisément

parce que ce sont des cinéastes qui font commerce de la violence qui le dégoûte.
Buster Keaton ? Je l'adore. Il y aura dans mon film un certain nombre de touches humoristiques, et des poursuites burlesques avec la police.

Vous avez dit vous-même en commençant que le succès de **Maniac** *n'était pas étranger à la conception de* **The Last Horror Film.** *Financièrement et commercialement, comment définiriez-vous votre film ?*

Le budget est d'environ deux millions de dollars, ce qui est substantiel, mais, comme toujours, insuffisant, étant donné les imprévus qui caractérisent un tournage en extérieurs. Je saurai cependant respecter ce budget, puisque, comme je l'ai dit, nous avons eu d'*agréables* surprises jusqu'à présent : je pense à la collaboration générale que nous avons rencontrée.
L'aspect commercial du film, je ne le nierai pas. Je rappellerai même qu'avant **Maniac**, Caroline Munro et Joe Spinel avaient déjà joué ensemble dans **Starcrash**, que Roger Corman avait distribué avec beaucoup de succès aux Etats-Unis.
Mais je pense aussi que mon film est un film *personnel :* je l'ai écrit, j'ai imaginé certaines scènes en pensant à Cannes, à tel hôtel, à telle colline, parce que je suis déjà venu très souvent ici.

Avez-vous quelque ressemblance avec votre héros ?

Beaucoup de gens aujourd'hui veulent devenir cinéastes, tenir une caméra. Mais moi, je n'ai jamais été le fan de qui que ce soit, dans la mesure où j'ai travaillé dans le cinéma comme acteur dès l'âge de treize ans. J'ai fait cent cinquante émissions de télévision, douze shows à Broadway, et treize films. La seule personne à qui j'aie jamais demandé un autographe, c'est Danny Kaye, parce que je trouvais incroyable la diversité de ses dons. Il était à la fois chanteur, danseur et acteur.

N'est-il pas surprenant, dans ces conditions, que vous ayez choisi ce sujet ?

J'ai été très marqué par la tentative d'assassinat de Hinckley contre Reagan à cause de Jodie Foster, et par le meurtre de John Lennon, parce que j'ai travaillé avec beaucoup de vedettes. Et Diana Ross, avec qui j'ai réalisé deux émissions de télévision et deux spectacles, me disait qu'elle ne savait plus comment interpréter les sourires des gens qui venaient lui demander un autographe. « J'ai peur », m'a-t-elle dit. Et j'ai compris son inquiétude, et je me suis mis à réfléchir sur ces histoires de fans. J'avais tout cela dans l'esprit quand l'idée de tourner un film à Cannes a été discutée. J'ai associé les deux choses.

The Las Horror Film *aura donc une valeur sociale ?*

Ce n'est plus l'art qui imite la vie, aujourd'hui ; c'est la vie qui imite l'art, parce que les gens sont éduqués par le cinéma et la télévision. Mon film sera un film violent non-violent. La violence au cinéma encourage-t-elle ou décourage-t-elle la violence réelle ? Ce que je peux dire, c'est que personnellement je n'aime pas beaucoup les films d'horreur. Mon goût me porte à contempler la beauté plutôt que la violence. Mais ce sont ces réflexions de Diana Ross et le désir de Judd Hamilton de faire un film d'horreur qui m'ont amené à l'idée de **The Last Horror Film.** Il n'y avait là rien de prémédité.

The Last Horror Film, *malgré son titre, ne sera pas votre dernier film ?*

Nous sommes pratiquement déjà sur la préproduction du prochain. Un film d'aventures spatiales, où Caroline Munro retrouvera le personnage de Stella Star : **Stella Star Versus the Space Pirates,** d'après un scénario de Luigi Cozzi intitulé à l'origine **Star Patrol.**

Propos recueillis et traduits par
Frédéric Albert Lévy

David Winters, entouré de son équipe.



ENTRETIEN



Joe Spinell

Si l'imposante carrure de Joe Spinell se dessine soudain devant vous, ayez au besoin un mouvement de recul, mais pour mieux comprendre que vous n'avez rien à redouter : le terrifiant tueur du tant attendu **Maniac**, dans la vie courante, préfère le sourire et la bonne humeur, et si quelque chose doit couler à flot, ce sera la bière plutôt que le sang. D'ailleurs, Cannes ne semblait pas particulièrement effrayée par la venue d'un tel hôte qui, en compagnie de Caroline Munro y tournait son dernier film.

D'où vous est venue cette attirance particulière pour le cinéma d'horreur ?

De rien : je n'étais pas spécialisé dans ce genre auparavant, en dehors du fait que je tenais un rôle dans le film de Friedkin **L'exorciste** ; c'est ainsi qu'il m'a réengagé l'an dernier pour le rôle du flic psychopathe de **Cruising.** Contrairement à ce que vous pourriez croire, j'avais dans l'idée, ces dernières années, de faire un film d'amour dont Bill Lustig, le réalisateur de **Maniac**, et moi-même serions les producteurs. Par la suite on a fait **Maniac**, après avoir rencontré par hasard Judd Hamilton et son épouse Caroline Munro. Mais ils ne devaient pas participer au film au départ ; à l'inverse, nous devions avoir comme interprètes Jason Miller et Susan Teyrel, qui n'ont finalement pas pu jouer dans le film. Le tournage a commencé avec un budget intial de 270.000 dollars seulement ! Puis Caroline est venue à New York pour une convention de film d'épouvante dont elle était la reine. C'est alors que Tom Savini nous a dit : « Caroline est là, et je sais comment on pourrait l'engager pour jouer dans **Maniac !** » On lui a remis le script — nous nous étions connus à Rome au moment du tournage de **Star Crash** — et cinq heures après elle disait oui. Elle est rentrée se coucher à l'hôtel dormir deux heures, et à six heures du matin, on donnait le premier tour de manivelle...

Comment s'est passé le tournage ?

Il est rapide : vingt-six jours. Et le budget s'est finalement élevé à un million de dollars. On a ensuite mixé le son en Dolby — 3 pistes : pas assez de sous pour la quatrième ! Mais Caroline et moi voulions plus de scènes pour exprimer davantage les personnages ; dans le film on les connaît assez mal. On n'a pas eu le temps.

Comment était né le projet de **Maniac ?**

Je voulais tourner un film comme réalisateur, **Slayride,** mais je n'avais pas trouvé les fonds nécessaires. Alors je me suis dit qu'il fallait bien que je fasse de l'argent. Pourquoi pas un film sur un malade ? C'est ainsi qu'est venue l'idée de **Maniac,** mais le script initial, dans lequel Jason Miller devait tenir le rôle que j'ai finalement pris, était très différent : on a un peu tourné à la manière de Fellini et Lelouch, au jour le jour. Chaque fois qu'on trouvait une bonne idée, elle venait s'inscrire dans le film.

C'était une sorte d'improvisation ?

Non, pas vraiment, car l'idée de base et les scènes principales étaient déjà là. Mais il a fallu en particulier changer des plans et des dialogues en fonction des acteurs nouveaux. Caroline et moi, nous répétions ensemble nos scènes dans le parc en face, l'après-midi, avant de tourner les scènes la nuit.



Les dialogues étaient écrits en partie, toutefois ?

Oui, un peu. Ceci dit, j'ai moi-même pas mal improvisé : c'est ainsi que je travaille que ce soit avec De Niro, Scorcese ou Paccino, j'aime ça ! Ainsi pour le film **The First Deadly Sin,** on m'a dit : « Joe, tu ne *peux pas* tourner comme ça avec Frank Sinatra ! ». Et bien si ! A un moment, je devais dire à Sinatra une phrase du type : « Je ne peux pas faire ça pour cinquante dollars, je risque de perdre mon travail ! » Et à la place, j'ai dit : « Pour vingt-cinq sacs, tu voudrais que j'm'accroche mon job où je pense ? », et Frank m'a dit que j'avais bien fait. J'aime ce genre d'attitude, très naturelle, ce genre de diction ; je me fiche des scénaristes : ils écrivent comme des scénaristes, rarement comme les gens parlent. A part de grands écrivains comme Tenesse Williams. Trop de scénaristes ont tendance à oublier que les personnages d'un film ont leur identité propre, leur caractère. Il est rare qu'on voie à l'écran des personnages se parler et se répondre avec naturel.

Certaines fois, cela doit donner des résultats surprenants pour les autres comédiens...

Ah oui ! Ainsi, une fois, dans **Maniac,** Caroline et moi nous avons tourné une scène qui n'apparaît finalement pas dans le film, et où je lui demandais : « D'où viens-tu — De Brighton — Brighton Beach à Coney Island ? — Non, Brighton, en Angleterre » (Joe Spinell parodie l'accent britannique de Caroline). Et elle me demande ensuite d'où je viens, moi aussi, et qui je suis. Et au lieu de déclamer mon nom comme c'était dans le script, je lui ai répondu : « Frank Sinatra ! » et Caroline s'est mis à éclater de rire, avec de gros yeux, et sa spontanéité a été formidable : elle ne s'attendait pas du tout à ce que je lui réponde ça, et elle a enchaîné sur ce ton en me rétorquant : « Tu es donc une sorte de maffioso, hein ? ». Il y a d'autres scènes qui ont également disparu dans le film ; ainsi, on se rend bien compte que Caroline est supposée jouer une lesbienne, mais on ne se rend plus du tout compte des rapports qui existent entre elle, le photographe et ses modèles dans la version définitive de **Maniac.** Elle considère les hommes avec dédain, et moi comme un gosse.

Les effets spéciaux vous ont-ils posé des problèmes ?

Non, jamais, car je travaille toujours avec les meilleurs spécialistes du genre : Dick Smith, qui a travaillé sur **Scanners,** a collaboré avec

Savini pour **Maniac**, et je connais également très bien Rick Baker. Il n'y a pas de problèmes à partir du moment où on a de bons techniciens ! Mais dans **Maniac**, le film est tellement réaliste qu'il en devient effrayant ! Mais les fans adorent ça, et les femmes aussi ! Elles aiment bien être secouées, se trouver dans des situations incroyables !

Quelle était votre intention dans Maniac ?

D'abord, comme je vous l'ai dit, j'avais besoin d'argent et lorsqu'on tourne à New York on a des facilités de paiement, et un film d'horreur rapport en général pas mal. Mais il ne s'agit pas dans ce cas, pour moi, d'un film dégradant pour les femmes : c'est un film qui nous parle des enfants perturbés, car j'ai travaillé pendant neuf ans dans des prisons, et j'ai vu des enfants abîmés par la drogue. Je me suis également rendu compte d'une chose : 90 % des enfants élevés dans la haine croient que c'est un état de fait normal. Les gens normaux ne comprennent en général pas cela, qu'un enfant est fonction de valeurs psychologiques, sociologiques, et de l'environnement. Si vous élevez un enfant dans l'amour, il vous aimera. Si c'est dans haine, il pensera que c'est cela le comportement normal : il détestera tout le monde. C'est comme dans le film de Fritz Lang, **M le Maudit** : ma mère n'avait pas voulu m'en parler, puis quelqu'un m'a expliqué pourquoi il agissait ainsi. Et par la suite, j'ai rencontré beaucoup d'enfants frappés par un destin cruel, comme mon frère qui est mentalement malade. Ce film exprime une certaine réalité. Le lendemain d'un jour de tournage de **Cruising**, on a trouvé deux filles terriblement mutilées dans la 42ᵉ rue, à cent mètres de là. Les films d'épouvante et de gangsters ne sont que le reflet de ce qu'il y a dans la tête d'un acteur ou d'un réalisateur. Et si ces crimes ont lieu après tel film, cela n'a rien à voir. Ils auraient eu lieu de toute façon. Est-ce que, après être allé voir **Love Story**, vous allez essayer d'épouser une danseuse ? Ou acheter un chapeau de maffioso en sortant du **Parrain ?**

Vous avez donc voulu faire un film réaliste ?

Sur une certaine réalité sociologique. C'est pourquoi on insiste tant sur la mère du tueur, car l'abus vient au départ des parents. Et de l'environnement. Je connais ce problème pour avoir vécu avec une femme qui avait été violée dans sa jeunesse. **Maniac** est un film sur les enfants dont on a, d'une façon ou d'une autre, abusé.

Mais pourquoi un film d'une horreur aussi sanglante ?

J'ai simplement voulu surpasser tout ce qui avait été fait auparavant en matière de trucage dans ce genre. Il faut bien voir les choses en face : le cinéma, c'est par nécessité un business ; il existe une compétitivité à tous les niveaux : c'est pourquoi Savini s'est surpassé dans les trucages. Mais le film, qui a eu beaucoup de succès aux U.S.A., a été interdit dans certains endroits. Une scène-clef du film est celle où je fais sauter la tête de Savini. Saviez-vous que grâce à une autorisation officielle, on a pu tourner exactement là où le « Fils de Sam » a tué un type et sa petite amie...

Pourriez-vous nous décrire les plus spectatulaires effets spéciaux de **Maniac ?**

Bien sûr ! Pour cette scène, par exemple, on a utilisé un peu le même procédé que dans **Dawn of the Dead** : une tête artificielle dans laquelle on place un préservatif rempli de sang et de la cervelle de poulet ; on tourne dans une succession de plans rapides avec trois caméras à 75 images/seconde ; au moment où je tire, Savini glisse sous la banquette de la voiture en laissant la tête artificielle. Ce qu'il faut que vous sachiez — et c'est là un exemple du professionalisme de cet homme — c'est que j'ai tiré de vraies balles qui ont vraiment fait voler le pare-brise en éclats et auraient pu le tuer...

Joe Spinell et Caroline Munro lors de leur précédente incursion dans l'épouvante : « Maniac ».



que vous aimerez la fin, elle aussi « à la Hitchcock », mais en plus moderne.

Y a-t-il des effets spéciaux du style de ceux de **Maniac** *?*

Oui, notamment une scène où un couple tombe d'une tour, une tête écrasée, une autre qui éclate, et puis une séquence où je viens m'empaler, habillé à la Dracula, sur un pieu. Mais il y a ensuite un coup de théâtre surprenant dans le film !

Et quel est votre personnage ?

Je joue un type qui était dans les années 60 un réalisateur un peu connu, style Corman ou Castle, et qui en est réduit à interviewer les gens... Sauf que le soir, je me transforme littéralement, tel Mr Hyde : schizophrénie, dédoublement de la personnalité, etc. Et je tue ainsi les gens, la nuit. Il y a un très bon climat de travail, dans ce film. C'est pourquoi j'ai préféré le faire plutôt que **Rocky 3**, qu'on m'avait proposé. J'ai maintenant la chance de faire ce que je veux.

Pourquoi avoir choisi le moment du Festival de Cannes pour tourner le film ?

Il faut que vous sachiez que **The Last Horror Film** est un film sur un film : Caroline Munro vient à Cannes comme star du cinéma fantastique, ce qu'elle est réellement. Et les techniciens du film se font tuer dans l'hôtel Carlton, etc. Ce film est un mélange de réalité et de fiction, avec une fin à vous couper le souffle !

Tout le tournage est prévu sur Cannes ?

Non. Il a lieu sur la côte : Cannes, Monaco, puis ce sera la Suisse, Londres et les USA (New York et Hollywood). Moi-même, je tourne, en accord avec la BBC et CBS TV (USA) un « talk show » où j'arrive en disant : « Hello ! Mon nom est Joe Spinell », qui est une suite d'interviews de mes amis de cinéma ici présents : Bob Rafelson, David Winters, William Lustig, Karen Black, Jack Nicholson...



Une autre scène spectaculaire est celle où on m'arrache la tête ; c'est le même style de trucage que celle où on scalpe la fille : on pose sur la tête de la cire avec des crins de chevaux, et dans la cire, on glisse une ampoule remplie de sang. Ainsi, le couteau pénètre dans cette cire et fait gicler le sang partout, tandis que Tom, caché derrière, actionne une pompe qui fait gicler celui-ci encore plus rapidement. Cela m'a fait plaisir de constater que le film figure de long et en large dans un livre qui vient de sortir et qui est consacré aux effets spéciaux du cinéma fantastique, aux côtés de films comme **King-Kong...**

Vous retrouvez donc pour votre dernier film Caroline Munro ?

Et j'en suis très heureux ! Comme je vous l'ai dit, on s'est connu pendant le tournage de **Star Crash**, et les conditions étaient épouvantables. Les Italiens sont terribles ! De Niro m'a confié que pendant le tournage de **1900**, il entendait les techniciens parler de nourriture pendant les scènes de tournage. Il a été obligé de gueuler un grand coup, et après, ça a été le silence ! Mais Caroline et moi, c'est le destin qui nous a mis en présence : une vraie lune de miel ! On s'entend tellement bien...

Et le projet de **Last Horror Film** *?*

Judd et Caroline participaient à une convention du film de science-fiction à Los Angeles. Ils sont tombés sur moi et m'ont demandé si j'étais libre. Je finissais alors de tourner **The National Lampoon Goes to the Movies**. On a donc changé le film pour moi — c'est déjà la troisième fois que le film change...

Vous co-produisez également **The Last Horror Film** *?*

Non. Sur ce film-là, je ne suis qu'acteur. En revanche, je serais producteur sur un autre film que j'ai en projet : **Joey The Hit Man.** Vous savez, je viens de l'Actor Studio, où on vous apprend littéralement à tout faire : le scénario, la mise en scène, l'interprétation, etc.

Et pourquoi ce titre ?

Parce que, chaque fois que quelqu'un meurt, cela rappelle un crime célèbre de l'histoire du cinéma fantastique : **Massacre à la tronçonneuse, Vendredi 13, Pulsions...**

Est-ce une parodie ?

Non, pas du tout. C'est un film très sérieux (rires) Du Hitchcock ! Il y avait de l'humour noir dans **Maniac,** mais ce film-ci est sérieux. Toutefois, il y a pas mal de tours de passe-passe. Je suis certain

Propos recueillis et traduits par **Bertrand Borie**



ENFIN EN VIDEOCASSETTE

L'UN DES PLUS GRANDS FILMS D'ÉPOUVANTE

FANTASTIC VIDEO

Un film de MARIO BAVA
avec
BARBARA STEELE
JOHN RICHARDSON

LE MASQUE DU DEMON

RCA VIDEO
EPOUVANTE

VHS Secam VRV 1078
VERSION FRANÇAISE NOIR ET BLANC durée 90 minutes

RCA
VIDEO

VIDÉO — FANTASTIQUE

La mort selon Bava

Chaque trimestre améne dans un domaine résolument florissant des sorties qui sont, à nos yeux, de véritables pièces de collection pour la création d'une vidéothèque personnelle. Une fois encore, Hollywood Vidéo (66, champs Elysées, 75008 Paris) se taille la part du lion en inscrivant à son catalogue Antefatto-Ecologia del delitto (La baie sanglante) de Mario Bava, que la mort emporta il y a un an, et qui demeure le génial ordonnateur du fantastique latin et plus encore au travers des œuvres de son disciple, Dario Argento. Une parution qui sera suivie ce mois-ci par la sortie chez RCA de La maschera del demonio (Le masque du démon). Ancré désormais dans sa résolution de toucher aussi bien le grand public, sensibilisé très tôt par la vidéo, que les cinéphiles aux exigences précises, Hollywood Video sort La baie sanglante en V.O. comme en V.F. sous une jaquette époustouflante. Si la duplication est dans les deux cas d'une fidélité absolue, il faut préciser que la V.O. souffre de l'état moyen de la copie utilisée et du léger virage des couleurs engendré par le sempiternel vieillissement rosé de l'Eastmancolor. Mais il faut mettre au crédit du distributeur vidéo que la V.O. de ce film est extrêmement rare. La V.F. est d'une fraicheur remarquable et semble sortir du laboratoire. Malgré un doublage maladroit, elle est apte à délivrer dans toute sa richesse de nuances la vision spéciale de la Mort qui est celle de Mario Bava. En quelques 80 minutes, Bava ordonne un cérémonial peu commun, ponctué de 13 meurtres fiévreux. L'absence de lignes conductrices lui permet de céder à tous ses excès, ses fantasmes, ses illuminations. Ce n'est pas un cinéma d'art et essai, mais l'essai d'un artiste que la mort fascine surtout quand elle s'accompagne d'une mise en scène raffinée. Bava ne cherche pas à expliquer ce qui est inexplicable, c'est-à-dire la fourberie et la cruauté atavique de l'être humain. Il se contente d'orchestrer un opéra morbide, primitif et sauvage dont la réalisation n'est ni stylisée, ni vraiment personnelle. Froide et incisive, elle est comme le regard d'un être surnaturel, regard qui transforme le monde réel en une symphonie éblouissante de teintes inconnues. Et pourtant, La baie sanglante n'est pas un film d'horreur. Tout y est calme et chuchotements. Les meurtres sont hallucinants mais filmés avec une sorte d'euphorie. Souvent une lame de couteau étincelante se substitue à un coucher de soleil. Et le grand-guignol de La baie sanglante s'avère étrangement beau.

Mario Bava n'est pas en tout cas un parfait inconnu pour les firmes de vidéo puisque V.I.P. a sorti depuis de nombreux mois La casa dell'esorcismo (La maison de l'exorcisme), version remaniée de Lisa e il diavolo (1972), tandis qu'Iris nous propose toujours La battaglia di Maratona (La bataille de Marathon) (1959) co-réalisée par Jacques Tourneur, grand classique du péplum italien, ainsi que le prodigieux I tre volte della paura (Les trois visages de la peur) (1963), l'œuvre-charnière d'une filmographie qui du gothique enluminé obliqua vers le moite étouffement du thriller baroque, le « giallo ». Sans être de cette importance, Vergina di Norimberga (La vierge de Nuremberg) réalisée en 1964 par Anthony Dawson alias Antonio Margheriti tente plus précisément de marier les deux imagineries qui se partagèrent le cinéma d'épouvante latin de 1957 à nos jours.

Pour une redécouverte d'Antonio Margheriti

Présenté par R.C.A. (9, avenue Matignon, 75008 Paris) dans sa collection « Fantastic Vidéo », La vierge de Nuremberg peut être avec La lama nel corpo (Les nuits de l'épouvante) d'Elio Scardamiglia (1967) la seule réussite du « giallo gothique », véritable compromis plus que genre à part entière. Le récit préfère d'ailleurs à l'enquête policière la référence souterraine au Pit and Pendulum (La chambre des tortures) de Roger Corman, film qui marqua son époque. On y retrouve la même fascination pour l'aïeul, bourreau sadique de son état, et la même atmosphère funèbre au cœur d'un castel dont la richesse ne cache pas le passage des siècles et, qui plus est, ce qu'ils n'ont pas entraîné avec eux. Le récit est conçu comme un cauchemar éveillé où la notion de temps disparait totalement pour envoyer dans une succession d'effrois violents une héroïne solitaire. La vierge de Nuremberg est à ce titre l'œuvre gothique par excellence, l'aboutissement d'un style puisque tout le scénario n'est qu'une succession de promenades anxieuses dans un méandre de décors extravagants. Encensé à juste titre pour ses scènes d'horreur, ce film reste aujourd'hui très impressionnant grâce à certaines cruautés que le giallo selon Argento retiendra parmi ses éléments-moteur (la porte enfoncée par une main gantée que l'héroïne poignarde dans une crise d'hystérie). D'autre part, il s'agit ici d'une version beaucoup plus complète que celle distribuée en France lors de sa sortie (quelques trois minutes supplémentaires !). Des trois scènes coupées ne manque plus guère que le retour à la fille au visage dévoré. En revanche, la vision du cadavre énuclé dans la « vierge de fer » et le flash-back sur l'opération barbare pratiquée par des savants nazis peuvent ajouter leur efficacité au modernisme redoutable de la séquence de torture avec le rat et de la contre-plongée terrifiante sur le monstre menaçant Rossana Podesta. Images hautement perverses qui laissèrent vraisemblablement des séquelles dans l'imagination de l'un des deux jeunes assistants-réalisateurs, Ruggero Deodato en personne, l'autre n'étant que Bertrand Blier ! La copie utilisée est en état neuf bénéficiant de la récente ressortie du film, mais la duplication ne peut rendre compte de toute la splendeur des scènes nocturnes. Si le non-respect du format scope n'est pas trop gênant, on ne pourra que déplorer le doublage français particulièrement « coriace », qui prouve éloquemment que la reconsidération d'un film comme La vierge de Nuremberg n'est pas encore pour demain.

Bénéficiant d'une renommé infiniment plus flatteuse, Danza macabra (Danse macabre) (1963), co-réalisée avec Sergio Corbucci, nous semble cependant un cran au-dessous de La vierge de Nuremberg, et peut-être de son remake de 1969 : Nella stretta morsa del ragno (Les fantômes de Hurlevent/Edgar Poe chez les morts vivants). Cette reconsidération vient sans doute de ce que Margheriti n'a jamais fait preuve de subtilité dans ses travaux, répliques scolaires de ceux authentiquement talentueux d'un Bava ou d'un Freda. Or Danse macabre que présente également R.C.A. s'impose comme un discours parfois pertinant sur la part de réalité des contes de Poe. La science-fiction lui prête une de ses plus complexes théories, celle qui veut qu'une action possède d'innombrables variations dans d'innombrables univers parallèles. Le mystérieux château de Blackwood serait le point de conflagration entre ces réalités différentes toutes marquées par la Fatalité. C'est donc l'unique sujet en or porté à l'écran par Margheriti et il est normal qu'un remake plus alambiqué et audacieux ait fini par le tenter, prouvant ainsi son insatisfaction relative devant la première mouture. Dans les deux cas, le réalisateur a commis l'erreur de définir clairement les faits surnaturels en ne ménageant aucune ambiguïté dans ses effets souvent jolis. Une vivacité poétique les caractérise néanmoins : une porte s'ouvre, le temps d'une battement, sur le bal, et

se referme sur le silence des choses éteintes, et un air de clavecin imprudemment joué appelle la résurgence des morts. En fait, l'audace du sujet est détourné vers l'érotisme et les rapports lesbiens des deux principaux protagonistes féminins ont stimulé Margheriti comme la trouble cruauté de La vierge de Nuremberg *lui réussira également. Margheriti fut un auteur que l'interdit encouragea et qui sombra avec la libération des mœurs et de la violence. Mais au vu de celle-ci, l'image du cadavre nu qui respire et la perforation de la nuque de Georges Rivière conservent leur caractère d'exception dans l'écrin d'une plasticité rare quoique monotone. De plus, le déshabillage somptueux de Sylvia Sorrent, coupé dans la plupart des copies, retrouve ici sa place à l'instar de la voix sépulcrale de Barbara Steele qui allège ainsi la sentence du final jusqu'alors connu et le transforme en un happy-end romantique. La duplication vaut surtout par sa reproduction sonore impeccable et dépourvue de souffle qui met en valeur le travail de bruitage plus prolixe que l'inévitable doublage anémique. En revanche, la copie est très saturée dans ses zones claires, ce qui mange le détail. Mais on peut rattraper cet inconvénient avec le bouton « contraste » de son téléviseur afin de mieux goûter la pâleur diaphane du visage de Barbara Steele, héroïne entre deux mondes, incarnation rêvée du mot fascination et de son ambivalence.*

Pour une réévaluation de l'œuvre assez prolixe d'Antonio Margheriti, signalons trois de ses films dont la diversité accuse l'artisan besogneux du cinéma populaire : Marchands d'esclave, *une féerie orientale datée de 1964,* Les diablesses, *un giallo de charme avec Jane Birkin réalisé en 1972, tous deux au catalogue S.V.P., et, chez V.I.P.,* les 1001 nuits érotiques *(1974) dont le titre en dit suffisamment sur les nouveaux objectifs des tapis volants.*

Peurs et phobies de l'Amérique profonde

Pour en revenir à la productin d'Hollywood Vidéo, les version originales et françaises de The Warning *(Terreur extra-terrestre) de Greydon Clark sont enfin sorties, hélas, contrairement à ce que nous pouvions espérer, dans le même état que sur nos écrans, c'est-à-dire avec une bobine en moins. Coupure arbitraire infligée par le distributeur français non pour répondre à quelques réflexes d'auto-censure mais, ce qui est pire, en vertu des goûts et couleur du surnommé. L'attaque parodique d'une troupe de scouts n'aura donc pas réjoui les amateurs français surpris, on ne le serait pas moins, par la rapidité d'exposition du scénario. Pourtant cette partie de campagne horrifique n'en avait nul besoin et présentait déjà dans sa version d'origine un entrain assez exemplaire par rapport aux produits-type de la série B américaine pullulant de champs/contre-champs et infestés de remplissages pathétiques. Pourtant, nous ne pouvions guère attendre d'un film jouant commercialement sur l'opportunité d'arriver après* Alien *dans le domaine de la S.F. horrifique, celle de nos chers « Bug-eyed-monsters ». La présence d'une flopée glapissante de teenagers renforce l'impression de voir un vieux film des fifties passé au convertisseur de l'horreur actuelle. Bien qu'inoubliable dans sa sculpturale noblesse, l'« étranger » de Greydon Clark ne serait qu'un humanoïde bulbeux de plus s'il n'était armé de curieuses petites choses. Mais le succès emporté par le film a habitué tout amateur avec ces méduses-boomerang qui, à la façon des frisbees, sont projetées sur les victimes qu'elles percent de leurs tentacules visqueuses dans des gloussements hideux. L'extraction de celles-ci, plantées au préalable dans une jambe ou un torse, s'accompagne de bruits de succions adéquats et amuse autant qu'elle fait frémir. Cette association d'humeur domine un film que le réalisateur est par ailleurs incapable de dédier au seul suspense. Il fallait, toutefois, une duplication pointilleuse pour conserver à la photographie onirique de Dean Cundey, le chef-opérateur attitré de Carpenter, son mystère et sa portée authentiquement nécessaire. Et une fois encore, Hollywood Vidéo n'a pas failli à sa réputation.*

Maniac : *une tranche de vie suffocante*

Enfin, on ne saurait conclure cette rubrique sans parler de la cinquième édition de la très sérieuse et très exigeante collection « les classiques de l'horreur et de l'épouvante » supervisée avec un professionnalisme irréprochable et un respect scrupuleux du public (V.O., duplication de très haute qualité, présentation inspirée...). Après Zombi/Dawn of the Dead, *quintescence éblouissante d'un art adulé de l'effroi, le maquilleur Tom Savini est de nouveau à l'honneur avec* Maniac. *Mais l'œuvre de William Lustig ne doit pas tout à ce technicien de l'insoutenable contrairement au grotesque* Friday the 13th. *Car il y a la spontanéité d'une tradition « underground » dans ce chant de Maldoror de l'universelle abomination. Sans le personnage de Caroline Munro qui tient sans conteste son rôle le plus vibrant, nul éclat de lumière ou de beauté ne viendrait corrompre la perfection malsaine d'un monde tuméfié qui se créé et se défait dans l'espace d'existence d'un assassin anonyme : un scalpeur dont la réalisation a choisi de « subir » les sombres jouissances. Sa voix ronronne sur un quotidien innomable auquel seul le synthétiseur peut donner une vie bruyante, assourdissante, crispée... Les cicatrices qui ornent la poitrine de cet insatiable chasseur sont les stigmates d'un choc qui a conduit une chambre à devenir un temple de la férocité pathologique orné de mille et une petites horreurs, et a placé dans un lit une poupée de cire gluante de sang pourri. Surgissant des fumées toxiques sillonnées par les éclairs des phares, enfant d'une civilisation dinosaurienne dont les détritus sont le ferment de la démence, le maniaque représente concrètement une forme de vie* différente. *Elle est toute consacrée à l'errance dans les bas fonds de New York la maudite, là où même* Taxi Driver *n'avait osé s'engager. Et pourtant, la musique sait se faire romantique ; le film s'orne d'une sensibilité supérieure que la proximité des cadavres encore fumants rend absolument convulsive. Il est la Bête qui doit tuer mais le réalisateur est parvenu à lui conférer une épaisseur humaine telle que* Maniac *est le moins courant des portraits de la marginalité. Joe Spinell, producteur, acteur et géniteur du projet, boursouflé et gagné par son délire, apporte une hallucinante conviction, juste celle qu'il convient quand une baïonnette plonge dans les entrailles d'une jeune femme pour honorer sa beauté. Les meurtres n'en finissent pas de s'achever et leur aboutissement est toujours une libération pour le public, confiné à l'exaltation masochiste lors de la traque dans les vestiaires du métro. Une scène qui dépasse le pouvoir des mots.* Maniac *abonde d'hommage, de lieux communs savoureux et appelle le fantastique pur pour boucler cette tranche de vie suffocante. Comme si désormais l'imagination, quitte à être la plus morbide, était le seul refuge contre les démons libérés par la toile blanche métamorphosée.* Maniac *est beaucoup plus qu'une expérience dans l'indicible angoisse...*

Christophe Gans.

HORRORSCOPE

Films sortis à l'étranger

Etats-Unis

Cataclysm
Réal. : Tom McGowan, Greg Tallas, Philip Marhak. *Scén. :* Philip Yordan. *Avec :* Cameron Mitchell, Mark Lawrence, Faith Clift.
• Abraham Weiss, qui a consacré sa vie à la chasse aux anciens SS, reconnaît sur son écran de télévision un officier Nazi qui, lui, n'a absolument pas vieilli depuis 35»ans. Le seul moyen d'anéantir à tout jamais ce dernier, maître d'une secte maléfique, est de lui arracher le cœur.

Graduation Day
Réal. : Herb Freed. *Scén. :* Herb Freed, Anne Marisse. *Avec :* Christopher George, Patch Mackenzie, Michael Pataki.
• Film fantastique exploitant le filon à la mode selon lequel des étudiants sont décimés par un inconnu qui tue de manière horrible.

King Cobra
Réal. : Bob Claver. « Bill Wilson Prod./United Artists ». *Scén. :* Gerry Holland. *Avec :* Fritz Weaver, Gretchen Corbett, Jon Korkes.
• Un accident de train libère des dizaines de vipères venimeuses qui se répandent dans un village situé en aval. Deux scientifiques envoyés dans la région pour résorber l'invasion vont devoir affronter un cobra royal possédé du démon.
Le tournage de **King Cobra** ne fut pas sans danger pour l'équipe du film, et les producteurs, pour plus de sécurité, durent faire appel à un spécialiste es serpents, Bill Haart, aucune glace protectrice ne séparant, en effet, les acteurs des reptiles.

MS 45
Réal. : Abel Ferrara. « Navaron Films'». *Scén. :* Nicholas St. John. *Avec :* Zoe Tamerlis, Steve Singer, Jack Thibeau.
• Traumatisée par deux viols successifs, une jeune femme (muette de naissance) devient, de jeune fille timide, une « machine à tuer ». Armée d'un fusil, elle entame une « vendetta » peu banale en traquant les maniaques et obsédés sexuels pour « assainir », à sa manière, l'agglomération new-yorkaise.
Ce violent thriller, de hautes qualités techniques et artistiques, est avant tout un film d'horreur très efficace.

Spaced Out
« Miramax Films »
• Parodie érotique des films de S.F.

Argentine

Los viernes de la eternidad
Réal. : Hector Olivera. « Aries Cinematografica ». Scén. : Maria Granata. *Avec :* Therla Biral, Hector Alterio, Susan Campos.
• Deux hommes sont morts en duel pour l'amour d'une femme, Delfina. L'un d'entre-eux, Don Gervasio, celui que Delfina aime le moins, revient de l'au-delà, doté de pouvoirs surnaturels. Delfina va essayer de lui soutirer ses pouvoirs afin de devenir une sorcière.

Cette histoire de revenant, nullement effrayante, se situe à mi-chemin entre **Le ciel peut attendre** et **Dona Flor et ses deux maris.**

Australie

Grendel, Grendel, Grendel
Réal. : Alexander Stitt. « Animation Australia Pty Ltd. ». *Avec les voix de :* Peter Ustinov et Keith Michell.
• Dessin animé : les mésavdntures d'un monstre vert, charmant et tout à fait aimable, mesurant 3,76 m...

Canada

Happy Birthday To Me
Réal. : J. Lee Thompson. *Scén. :* John Saxton, Peter Jobin, Timothy Bond. *Avec :* Melissa Sue Anderson, Glenn Ford, Tracy Bregman.
• Pour ce shocker relatant les disparitions successives des dix meilleurs étudiants d'une université de la Nouvelle-Angleterre, les producteurs John Dunning et André Link ont réuni les spécialistes des effets spéciaux de **Terror Train** (Michelle Burke), **Scanners** (Tom Schwartz, Stephan DuPuis) et de **The Fright** (Stephan DuPuis). Une part importante du budget de $ 3.500.000 a été nécessaire pour les 11 meutres soigneusement réalisés dont 6 sont, à en croire le slogan publicitaire américain, les plus bizarres jamais portés à l'écran !

Italie

C'e un fantasma nel mio letto
Réal. : Claudio De Molinis. « Telecinema 80/Victory Film ». *Scén. :* Luis Maria Delgado, J.R. Folgar. *Avec :* Lilli Carati, Renzo Montagnani, Vincenzo Crocitti.

• En Angleterre, deux jeunes mariés se perdent dans le brouillard et finissent par se réfugier dans un château dont le fantôme du propriétaire, coureur de jupons impénitent, hante encore les lieux.

Mia moglie è una strega
Réal. : Castellano et Pipolo. *Scén. :* Castellano et Pipolo. *Avec :* Renato Pozzetto, Eldonora Giorgi, Helmut Berger.

• Comédie fantastique : Trois siècles après sa mort, la réincarnation d'une sorcière condamnée au bûcher vient bouleverser la vie du descendant direct de son persécuteur... dont elle tombe finalement amoureuse. Situation que n'apprécie guère le démon Asmodée, ivre de vengeance...

Taïwan

The Blind Girl And The Dog
Réal. : William Chang. *Scén. :* William Chang. *Avec :* Ou-Yang Ling-Lung, Chang Kuonhu, Lee Hsin.
• Une jeune aveugle vivant avec sa sœur aînée découvre en rentrant chez elle que cette dernière a été assassinée. Elle ignore que le meurtrier est encore dans la maison, s'apprêtant à la tuer...

Très proche de **Seule dans la nuit,** ce film contient, outre de nombreux chocs, des éléments fantastiques caractéristiques du cinéma asiatique, comme la visite du fantôme de la victime auprès de sa sœur aveugle afin de la conseiller.


The bizarre
science-fiction
event that sends
you to the
fourth dimension!
SPASM

HORRORSCOPE

Films terminés

Etats-Unis

Deadly Games
Réal. : Scott Mansfield. « Isram Film Corp. ». *Scén. :* Scott Mansfield. *Avec :* Sam Groon, Denise Galik, Dick Butkus.
• Un tueur masqué séduit des jeunes femmes et les entraîne dans des jeux sexuels qui causeront leur mort.

Delusion
Réal. : Alan Beattie. « John Cofrin Prod. ». *Scén. :* Jack Viertel. *Avec :* Patricia Pearcy, Joseph Cotten, David Hayward.
• Une infirmière commence à se sentir en danger lorsqu'elle tombe amoureuse d'un étrange jeune homme.

Pennies From Heaven
Réal. : Herbert Ross. « MGM ». *Avec :* Steve Martin, Bernadette Peters.
• Le plus gros budget MGM de l'année 80, quatre plateaux des Goldwyn Studios occupés en permanence durant deux mois, 40 décors... pour cette comédie musicale fantastique, située pendant les années noires de la grande dépression américaine (1930-1935), qui met en scène un compositeur dont les chansons deviennent réalité grâce au rêve et à la fantaisie.

Rosemary's Killer
Réal. : Joe Zito. « Carolco ». *Avec :* Farley Granger, Vicky Dawson, Chris Goutman.
• Thriller d'horreur.

Rottweiler
Réal. : Worth Keetdr. III. « E.O. Corp. ». *Scén. :* Tom McIntyre. *Avec :* Earl Owensby.
• Film d'horreur tourné en 3-D (relief) et enregistré en Dolby-Stéréo offrant la vedette à une meute de chiens meurtriers.

Sketches of A Stranger
Réal. : Paul Leder. *Scén. :* Paul Leder. *Avec :* Allen Goorwitz, Meredith Mac Rae, Frank Whiteman.
• Nouvelle histoire de psychopathe : un étudiant à l'esprit dérangé se fait passer pour un peintre auprès de danseuses et de prostituées afin de les attirer chez lui, non pas pour faire leur portrait, mais pour les tuer. Devançant les services de police, la sœur jumelle d'une des 8 victimes mène, au risque de sa vie, sa propre enquête...

Southern Comfort
Réal. : Walter Hill. « Phoenix Company Prod. ». *Scén. :* Walter Hill, David Giler, Michael Kane. *Avec :* Keith Carradine, Powers Boothe, Fred Ward, Franklyn Seales.
• Une aventure cauchemardesque au cœur d'une région sauvage et marécageuse.

Three Blind Mice
Réal. : Andrew Davis.n« Arkoff International Pictures ». *Scén. :* Ronald Schusett.
• Thriller d'angoisse écrit par le co-auteur d'**Alien** et de **Dead And Buried.**

Allemagne

Säge des Todes (Bloody Moon)
Réal. : Jesus Franco. « Lisa Film-Metro Film/ Rapid Film ». *Avec :* Olivia Pascal, Christoph Moosbrugger, Alexander Waechter.
• Une tranquille petite station balnéaire espagnole est bientôt paralysée par la peur : un sadique assassine de jeunes touristes.
Un film d'épouvante plutôt médiocre néanmoins servi par des effets spéciaux réussis.

Australie

Mad Max II
Réal. : George Miller. « Kennedy-Miller Entertainment Pty. Ltd. » *Scén. :* George Miller, Jerry Hayes, Brian Hannant. *Avec :* Mel Gibson, Bruce Spence, Vernon Welles, Mike Preston.
• La suite d'un film étonnant, champion du box-office sur les cinq continents... sauf en France où il est toujours interdit pour incitation à la violence !

Espagne/Etats-Unis/Italie

Reborn
Réal. : Bigas Lumas. « Laurel-Diseno/Diamant ». *Avec :* Dennis Hopper, Michael Moriarty, Francisco Rabal.
• Thriller d'angoisse traitant de la résurgence des sectes religieuses et du fanatisme, réalisé par l'auteur de deux films morbides inédits en France **Caniche** et **Bilbao.**

Espagne

Arrebato
Réal. : Ivan Zulueta. *Scén. :* Ivan Zulueta. *Avec :* Eusebio Poncela, Cecilia Roth.
• Ivan Zulueta est un réalisateur marginal dont le dernier film en forme de clin d'œil conte l'histoire d'un metteur en scène spécialisé dans l'épouvante bon marché vampirisé par son acteur.

El circulo del terror
Réal. : Manuel Esteba. *Avec :* Ovidi Montllor, Raquel Evans, Maria Asquerino.
• Petit film d'épouvante de série B.

La vida, el amor y la muerte.
Réal. : Carlos Puerto. *Scén. :* Carlos Puerto. *Avec :* Maria José Cantudo, Silvia Aguilar, Azucena Hernandez.
• Film à sketches calqué sur un modèle développé jadis par l'Amicus.

Italie

La casa accanto al cimitero (The House On The Edge Of The Cemetery) *(ex. « Freudstein »)*
Réal. : Lucio Fulci. « Fulvia Film ». *Avec :* Paolo Malco, Catriona Maccoll.
• Ne craignant pas de repousser avec chaque nouveau film les limites de l'horreur, Lucio Fulci vient de terminer un film dont les quelques brides de scénario permettent de savoir qu'il se déroule dans une atmosphère hallucinante, au sein d'une maison en bordure d'un cimetière abritant des meurtres mystérieux nécessaires à la survie de l'être qui les commet.

FULVIA FILM
PROUDLY ANNOUNCES

THE HOUSE OUTSIDE THE CEMETERY

DIRECTED BY
LUCIO FULCI

HORRORSCOPE

Films en tournage

Etats-Unis

Blade Runner
Réal. : Ridley Scott. « Ladd Co./ Blade Runner Inc. ». *Scén. :* Hampton Fancher. *Avec :* Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Eddie Olmos.

• Annoncé voici plus d'un an sous le titre « Do Androids Dream of Electric Sheep ? » (d'après le roman de Philip Dick), le nouveau film futuriste de Ridley Scott **(Alien)** retrace l'aventure d'un policier du XXI[e] siècle, après les ravages d'une 3[e] guerre mondiale. Le tournage a débuté en mars dernier aux studios de Burbank, avec un budget de $ 15.000.000, et Douglas Trumbull travaille toujours sur les effets spéciaux. Le film sortira aux Etats-Unis en mai 1982 (copies 70 mm, son Dolby-Stéréo 6 pistes).

The Graduation Party
Réal. : Paul Lynch. « Hemdale ». *Scén. :* Sandra Roland. *Avec :* Joe Spinell, Kathy McCallen, Sandy Christopher, Lori Pethin, Erica Hope.
• Fort du succès remporté outre-atlantique par **Prom Night (Le bal de l'horreur)**, Paul Lynch récidive avec une histoire très similaire mettant à nouveau en scène des adolescents. Ceux-ci décident de partir sur une île privée pour y fêter la « prom night » (la fin de l'année scolaire). Ce qui devrait être une partie de plaisir tourne au cauchemar car l'île en question sert de repaire à des trafiquants de drogue tueurs et violeurs. S'engage une lutte féroce pour la survie, et les instincts les plus sauvages ressurgissent.

The Mall
Réal. : George Cosmatos. « Hemdale ». *Scén. :* Ken Fishman, Dan Kleinman.
• Le réalisateur du **Pont de Cassandra** et de **Bons baisers d'Athènes** pénètre dans le domaine du fantastique par le biais d'un shocker que son auteur espère voir devenir un classique du genre, non seulement en raison du thème mais aussi grâce à une utilisation inhabituelle de la caméra et de techniques nouvelles destinées à rendre l'atmosphère encore plus effrayante.

Un jeune homme est relâché d'un asile psychiatrique dans lequel il avait été enfermé 20 ans plus tôt pour avoir poignardé ses parents. Il revient sur les lieux de son enfance... qui ont fait place à un énorme centre commercial. Il s'y installe et y vit clandestinement. Dès lors, des consommateurs commencent à disparaître. Un soir, après la fermeture des lieux, un des gardiens permet à sa fiancée et à ses 6 ou 7 amis de collège de faire une « party » dans le centre. Inconscients de la menace qui les guette dans la pénombre, ils se séparent en couples et deviennent les victimes du dément.

The Time Of The Wolf
Réal. : John Allison. « James Brooke Associates ».
Scén. : Malvin J. McKee.
• Thriller du surnaturel dans lequel les forces du Mal sont réveillées par de vieilles légendes celtiques.

Watch Me When I Kill
« Cobra ».
• Thriller horrifique.

The Wiz Kid
Réal. : Bob Rosenthal. « Avco Embassy/Apple Rose ». *Scén. :* Bob Rosenthal, Bruce Rubin. *Avec :* Scott Baio.
• Les aventures d'un jeune garçon doué de télékinésie.

Australie

Red Alert West
Réal. : Henri Saffran. « Wardrope-Milne Prods. ». *Avec :* Jack Connors.
• Film réalisé au cœur du désert australien et que le producteur Alan Wardrope dépeint comme une aventure futuriste assez proche du western, à la seule différence qu'ici, les chevaux ont été remplacé par des engins roulants.

Grande-Bretagne/Espagne

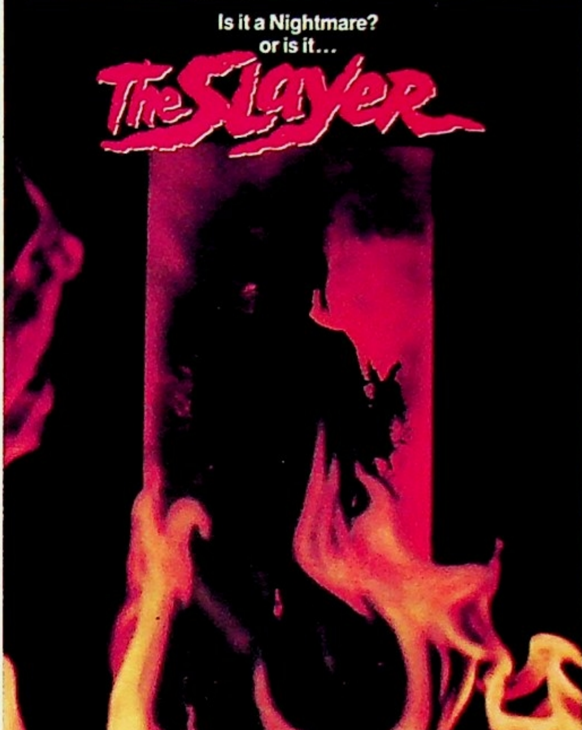
The Threat
Réal. : Fausto Canel. *Avec :* John Finch, Catriona McColl
• La peur s'installe dans la famille d'un ingénieur victime de menaces émanant d'une source invisible et inconnue.

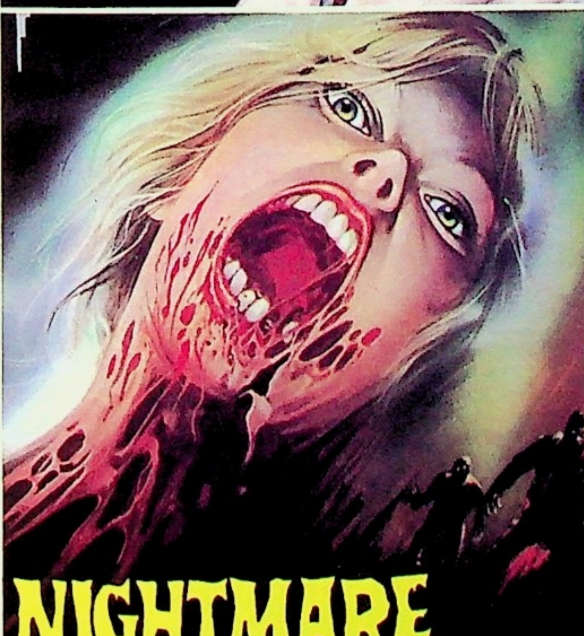
Films en production

Etats-Unis

Lucky Severn
Réal. : John Tippey.
• Fantaisie musicale.




Is it a Nightmare?
or is it...
The Slayer


NIGHTMARE
CITY


INCUBUS

HORRORSCOPE

Mark Of The Devil
« Carolco ».
Scén. : Lloyd J. Schwartz.
• C'est à Los Angeles que devrait débuter prochainement le tournage de ce film au budget de $ 5.000.000, parodie des films d'épouvante comme **l'Exorciste** ou **La malédiction.**

Megaforce
Réal. : Hal Needham. « Golden Harvest ».
• Ce film futuriste au budget de $ 15.000.000 mis en scène par le réalisateur de **L'équipée du Cannonball** conte les exploits de super-mercenaires. Le tournage se déroulera au Mexique et en Arizona.

The Mining Camp Encounter
Réal. : Thomas Cervas. « Fagone Prods. ». *Scén. :* Thomas Cervas, Marc Fagone.
• Science-Fiction.

The Secret Of Nimh
« Don Bluth Prods. »
• Dessin animé fantastique adapté du roman de Robert O'Brien « Mrs Frisby and the rats of NIMH ».

The Sword And The Sorcerer
Réal. : Albert Pyun. « ITM/Marienski Prod. ». *Scén. :* Albert Puyn, Thomas Karnowski, John V. Stuckmeyer.
• Film d'aventures mystiques enfanté par la vogue du « Sword and Sorcery ».

Vigilante
Réal. : William Lustig. « Analysis Film ».
• Andrew Garroni et William Lustig respectivement producteur et réalisateur de **Maniac** récidivent dans l'horreur paroxystique avec ce film extrêmement violent (du style **Exterminator**) au budget de $ 2.000.000 : Une bande de new yorkais décide de « nettoyer » les rues en rendant elle même la justice.

Etats-Unis/Grande-Bretagne

The Erotic Adventures Of Flesh Gordon
« Entertainment Film ».
• Séquelle du film réalisé en 1974 par Howard Ziehm : Flesh Gordon s'envole à destination de la planète Mars afin de chercher de l'aide pour sauver la Terre de l'emprise du maléfique empereur Wang. Ce dernier a interdit la musique rock qu'il considère comme une forme de décadence. Arrivé sur la planète rouge, notre héros y rencontre de ravissantes créatures...
Le tournage aura lieu en Grande-Bretagne, renommée pour la haute qualité de ses techniciens en effets spéciaux qui sont, selon le producteur Michael Green, les meilleurs du monde.
La France ne sera pas exclue de cette ambitieuse production grâce à la présence, dans l'un des principaux rôles, de Brigitte Lahaie, vedette de films érotiques et fantastiques signés Jean Rollin.

Espagne

Akelarre
Réal. : Pedro Olea
• L'inquisition, la sorcellerie, la torture vues par l'auteur d'**EXL bosque del lobo** (le seul film de loup-garou situé du point de vue médical).

Regreso de ultratumba
Réal. : Juan Lopez Moctezuma.
Avec : Corinne Cléry, Pedro Armendariz Jr.
• C'est dans la péninsule ibérique que le réalisateur d'**Alucarda** tournera son prochain film fantastique doté d'un budget confortable et d'une distribution internationale.

Italie

Rattles
« Interocean Prods. »
• Beaucoup d'effets spéciaux et de scènes spectaculaires pour ce film se déroulant sur une île subitement infestée de serpents monstrueux et particulièrement acharnés après les êtres humains.

Films en projet

Etats-Unis

Dune
Réal. : David Lynch. « Universal Dino De Laurentiis ».
• En sommeil depuis plusieurs années, l'adaptation cinématographique d'un des classiques de la littérature de S.F. devrait commencer dès le printemps 1982 en Afrique du Nord et en Europe. Retenu par le tournage de **Blade Runner**, Ridley Scott, qui avait été pressenti pour mettre en scène le roman de Frank Herbert, laisse la place à David Lynch, propulsé au firmanent des réalisateurs depuis le succès international d'**Elephant Man**, et qui se verra donc confier le budget astronomique de $ 30.000.000.

Somewhere Is Calling
Réal. : Frank LaLoggia.
« Rochester/Avco Embassy ».
• Poursuivant une œuvre résolument originale, Frank LaLoggia (**Effroi**) prépare un nouveau film fantastique qui imagine la disparition, pour une autre dimension, de toute trace enfantine dans le monde, laissant ainsi aux adultes un futur sans espoir.

Grande-Bretagne

Contagious
Réal. : Hartey Cokliss. « Chrysalis Group ».
• Thriller de S.F. dont le tournage débutera en janvier1982.

Informations recueillies par Gilles Polinien

Une date à retenir :
DU 12 au 22 NOVEMBRE 1981
11e FESTIVAL INTERNATIONAL DE PARIS
DU FILM FANTASTIQUE ET DE SCIENCE-FICTION



« Freaks ».

Bilan critique des **films fantastiques programmés** à la Télévision française en 1980

Si le Fantastique n'est pas totalement oublié sur nos petits écrans, constatons néanmoins que l'Epouvante y est toujours impitoyablement bannie. Il est effarant de songer que, dans ces 20 dernières années, il n'y a jamais eu un seul film de terreur avec Vincent Prise ou Barbara Steele, tandis que Karloff, Lugosi, Cushing et Lee Totalisaient péniblement à eux quatre une dizaine d'apparitions dans cette même période comprenant 7 300 jours de programmation !!
On a quand même eu droit, au cours du 1er semestre 1980, a quelques cycles que les amateurs ont dû apprécier (Mabuse, Tarzan, Cocteau), ainsi qu'à des œuvres rares comme la version 1929 de l'**Ile Mystérieuse.** Ce qui permet tout de même de ne pas désespérer et de voir arriver peut-être des jours meilleurs pour les cinéphiles-lecteurs de l'ÉCRAN FANTASTIQUE.

Pierre Gires

LA PLANÈTE SAUVAGE, film d'animation de **René Laloux** et **Roland Topor** — 1973
Avec cette coproduction franco-tchèque, le cinéma d'animation fantastique possède son premier long métrage de Science-Fiction, puisqu'il adapte le roman de Stefan Wul : « Oms en série ». Malgré une animation parfois fragmentaire (dans une séquence où sont réunis plusieurs personnages, par exemple, on n'en voit bouger qu'un seul), on peut classer ce film dans la catégorie des chefs-d'œuvre du dessin animé : décors et paysages nous transportent vraiment dans un univers « autre » et l'action demeure passionnante jusqu'à son dénouement. Les malheureux Oms, fourmis terrorisées par les géants Draags, peuple d'esclaves utilisés comme animaux familiers par les androïdes gigantesques aux yeux incandescents, nous font partager leurs angoisses, leur lutte pour un avenir différent, à coups de péripéties tour à tour tragiques ou émouvantes qui ne sont pas sans évoquer d'autres combats, plus vrais et plus proches de nous, ce qui donne à cette aventure galactique un curieux relent de véracité. Un film qui récolta des prix dans plusieurs Festivals (Cannes, Trieste...) et qui, une fois n'est pas coutume, les méritait amplement.

QU'EST-IL ARRIVÉ AU BÉBÉ DE ROSEMARY ? de **Sam Osteen** — 1975 — TV film avec Patty Duke Austin, Stephen Mac Hattie, Ruth Gordon, Lloyd Haynes, Donna Mills, Ray Milland, Tina Louise, Broderick Crawford. S'il est une suite aussi décevante qu'inutile, c'est bien celle-là puisqu'elle nous déçoit sur tous les plans. Qui aurait imaginé que le bébé de Rosemary ne serait qu'un raté détruisant tous les espoirs mis en lui par la secte diabolique qui l'a parrainé, et que celle-ci, faute de mieux, devrait se résoudre à lui faire engendrer à son tour, par breuvage magique interposé, un enfant qui, lui, peut-être, serait enfin l'Antechrist espéré ? Bien sûr, ce n'est là qu'un téléfilm, mais tout de même... Quelques moments attachants surnagent cependant dans la première partie nous décrivant le calvaire de Rosemary essayant de soustraire son fils à son horrible destin, et finissant par être condamnée à errer éternellement dans un autocar fantôme. Avec sa disparition disparait aussi tout l'intérêt de l'action. Les tentatives maladroites du jeune homme luttant contre ses mauvais instincts sont aussi peu convaincantes que l'interprêtation de Stephen Mac Hattie. De la distribution du film de Roman Polanski ne subsiste que Ruth Gordon, entourée de quelques vieilles gloires dont Ray Lilland, voué au Fantastique depuis près de vingt ans (films de Roger Corman, **Panique année Zéro**, qu'il réalisa, **Frogs**, etc.), promu ici au rang de serviteur de Satan, tâche dont il s'acquitte consciencieusement.

CYCLE DOCTEUR MABUSE, films de **Fritz Lang. — Avec Dr Mabuse, der Spieler (Dr Mabuse, le joueur) — 1922**-serial en deux époques, Fritz Lang lança sur les écrans un personnage qui fut le précurseur de tous les savants diaboliques dont l'écran fantastique parlant allait être envahi dès 1931. Pourtant, Mabuse n'est pas un classique savant-fou, comme on l'a trop souvent catalogué : son arme de prédilection n'est autre que l'hypnotisme, grâce à laquelle il se rend maître de la volonté de tous ceux qu'il veut dominer ou abattre. En outre, tel Fantômas, il est un as du déguisement... Cette première aventure, que devaient suivre bien d'autres productions toutes germaniques, se révèle aujourd'hui assez statique, surtout dans sa première partie où abondent les intertitres, la seconde s'avérant plus mouvementée, partant plus visuelle. Pratiquant l'escroquerie ou le chantage, passe-temps néfastes pour ceux qui en sont ses victimes, Mabuse sème le désespoir autour de lui dans le principal but de vaincre la résistance d'une femme désirée qui refuse de lui céder. On est plus près des drames mondains du style **Forfaiture** que du vrai fantastique, lequel sera mieux utilisé dans les productions ultérieures. Notons que Lang dirige ici quelques-uns de ses acteurs de prédilection que l'on retrouvera dans toute sa période germanique : Alfred Abel, Bernard Goetzke, et surtout Rudolph Klein-Rooge, au visage d'oiseau de proie, futur Rotwang de **Metropolis,** le meilleur vilain allemand après Conrad Veidt.
En 1932, Lang tourne une suite directe : **Das Testament von Dr Mabuse (Le testament...),** supérieure et de loin — au film silencieux où, par bonheur, Klein-Rogge reprend son personnage malfaisant, dans la version française aussi bien que dans la version germanique, l'œuvre ayant été tournée avec deux équipes d'acteurs différents, sauf justement pour le rôle principal. Quoique enfermé dans un asile, Mabuse, ayant hypnotisé le directeur (Thedor Loss en allemand, Tommy Bourdelle en français), l'utilise pour agir sur son ordre télégraphique, multipliant les forfaits, les attentats et les meurtres. Les séquences d'actions sont menées « à l'américaine » (accidents, poursuites de voitures, incendies...) mais l'atmosphère demeure celle de l'expressionnisme germanique. On sait ce qu'il advint du film et de son réalisateur lorsque les Nazis prirent le pouvoir, y voyant des allusions trop directes à leur mouvement et à leur chef vénéré. Par bonheur, « ils » ne sont plus là mais le film de Lang, lui, a survécu, pour le plus grand plaisir des cinéphiles de 1981.
Le personnage de Mabuse devait être repris en 1960 par Fritz Lang pour ce qui devait être, sa dernière œuvre : **Die Tausen Augen das Dr Mabuse (Le diabolique Dr Mabuse),** aventure policière où la Science-Fiction est sollicitée, quoique le malfaisant docteur utilise les mêmes armes que son père, à savoir l'hypnotisme et les transformations à vue. Incarné cette fois par un autre excellent acteur allemand, Wolfgang Preiss - dont les rôles d'officiers nazis ne se comptent plus - Mabuse junior sera démasqué par le flair d'un chien policier, cependant qu'une brochette valeureuse d'interprètes germaniques du moment conduit ce suspense d'action à un franc succès : Werner Peters, énigmatique, Peter Van Eyck, pour une fois sympathique, et surtout le truculent Gert Froebe, policier d'envergure. Plus tard, Mabuse sévira encore sur les écrans mais le grand talent de Fritz Lang ne sera plus là pour orchestrer ses nouveaux méfaits.

CYCLE « TARZAN » avec Johnny Weissmuller. - La série des six films que la MGM consacra de 1932 à 1942 au personnage de Tarzan demeura mémorable dans l'Histoire d'Hollywood par le couple idéal que forment Johnny Weissmuller et Maureen O'Sullivan, lui beau comme un Dieu grec, agile et musclé, incomparable seigneur de la jungle à la naïveté primitive et au visage d'une farouche virilité, elle fragile et gracieuse, charmante autant que désirable, tous deux se complétant de fort photogénique façon, au point d'éclipser dans les esprits tous leurs concurrents postérieurs. Si les deux acteurs-vedettes furent toujours égaux à eux-mêmes, il faut bien admettre qu'il n'en est pas de même de la qualité des films, la fin de

la série souffrant de la comparaison avec les deux premiers, chefs d'œuvre incontestables du film d'aventures exotiques. Il n'empêche que même le moins bon des Tarzan de la MGM demeure supérieur à la majorité des autres films basés sur le personnage d'Edgar Rice Burroughs. **Tarzan the Ape-Man (Tarzan l'homme-singe)** fut réalisé en 1932 par W.D.Van Dyke de retour d'un séjour de plus de deux ans en Afrique noire pour le tournage du superbe **Trader Horn.** Il nous conte surtout la première rencontre de Tarzan et de Jane, l'évolution des sentiments de celle-ci envers son ravisseur, passant de la terreur à l'amour à mesure que se déroulent de dramatiques événements où l'homme-singe lui sauve maintes fois la vie. Deux séquences mémorables dominent l'action : le combat de Tarzan contre les lions attirés par le sang de sa blessure, et sa lutte dans la fosse contre le gorille géant qui menace Jane et son père, à l'intérieur du village des pygmées. Les extraordinaires décors de Cedric Gibbons, dignes de ceux du dessinateur Burne Hogarth, font baigner cette belle aventure dans un cadre onirique proche de celui des films de Schoedsack (la montagne escarpée où la caravane progresse péniblement au bord d'un gouffre, le cimetière des éléphants, immense nécropole aux centaines de squelettes...) Avec ce premier film, qui devait être suivi pour lui de onze autres (5 à la MGM, 6 à la R.K.O.), Weissmuller a créé un personnage différent peut-être du modèle littéraire, mais plus fantastique, qui a gagné en poésie ce qu'il a perdu en réalisme. N'en déplaise aux partisans inconditionnels d'Edgar Rice Burroughs (qui, on le sait, n'a pas apprécié le traitement subi à la MGM par « son » fils spirituel), le Tarzan de l'écran, du moins celui de Weissmuller, est un être de rêve et de légende, un demi-Dieu plutôt qu'un humain, un personnage hors de toute classification rationnelle, bref un de ces mythes que seul le cinéma a pu offrir à l'admiration des foules.

Nous devons à présent évoquer le plus extraordinaire de tous les films consacrés à l'homme-singe : **Tarzan and his Mate (Tarzan et sa compagne)** - 1934 - production fabuleuse comme il n'en existe plus de nos jours ! Rarement en effet se trouvèrent réunies dans un métrage normal autant de séquences magistrales. Cedric Gibbons, le plus grand Art Director de la MGM, promu ici réalisateur pour l'unique fois, doit en être crédité, bien que Jack Conway ait tourné plusieurs semaines de son côté sans figurer au générique. **Tarzan and his Mate** offre d'abord l'attaque de la caravane des blancs (venus chercher Jane et l'ivoire) par un groupe de gorilles qui bombardent les hommes à coups de rochers, la scène se passant sur un étroit sentier au flanc d'une falaise, plusieurs porteurs tombant dans le vide, ainsi que plusieurs gorilles atteints par les coups de feu. Puis, attaque de ces mêmes blancs par une tribu sanguinaire se servant de lions en guise de chiens de chasse ; les éléphants de Tarzan dispersent les fauves tandis que Tarzan, voltigeant d'une liane à l'autre, s'occupe des guerriers embusqués dans les arbres. On a droit surtout à de multiples combats de Tarzan contre les animaux, qui ne furent jamais aussi nombreux dans un même film : le combat contre le crocodile (où une caméra presque constamment placée sous les eaux nous montre l'homme poignardant le saurien dont le sang jaillit et se mêle à l'onde claire) ; le combat contre un rhinocéros qui fonce au grand galop, poursuivant Jane et éventrant la pauvre Cheetah, Tarzan devant chevaucher le pachyderme et le poignarder longuement avant qu'il n'arrête sa course folle (séquence réalisée avec un véritable animal) ; ensuite, une lionne menaçant Jane, Tarzan l'affronte en un farouche corps-à-corps ; reste la séquence la plus dramatique, après le massacre de la caravane par les indigènes et leurs lions : seule survivante, Jane est cernée par deux lions au bord d'un précipice. Elle les tient d'abord en respect avec du feu, mais les flammes s'éteignant, elle s'immobilise comme une morte : les lions la flairent, la touchent pour s'assurer de son inertie. Surgit alors Tarzan que les deux fauves attaquent. L'homme-singe pousse dans le vide le premier lion qui se dressait contre lui, puis subit l'assaut du second, lequel saisit dans sa gueule le bras armé du poignard ; Tarzan réussit à changer son arme de main et à frapper plusieurs fois les flancs du fauve. Le détail des affrontements entre l'homme et les bêtes furent rarement aussi réalistes ; il y a aussi des visions de fauves atteints par des balles et se tordant convulsivement dans les affres de l'agonie, qui doivent être le résultat d'étonnants Effets Spéciaux dont on aurait bien aimé connaître le procédé. De plus, figurent de magnifiques évolutions aquatiques de Tarzan et Jane, dont les plongeons sont très spectaculaires, Maureen O'Sullivan étant, pour ce seul film, très agréablement dénudée (ce qui attira les foudres des ligues puritaines d'alors qui exigèrent un « costume » moins révélateur pour les films suivants). Enfin, les décors oniriques comme celui du cimetière des éléphants font de ce film une œuvre inoubliable qui ne devait jamais être égalée.

Avec **Tarzan Escapes (Tarzan s'évade)** - 1936 - les choses se gâtent, la censure de l'époque l'ayant jugé trop violent et ayant fait supprimer en conséquence les meilleures scènes, notamment une dramatique séquence où Tarzan et ses amis étaient attaqués, dans des cavernes marécageuses, par des vampires et des lézards géants ; il n'en subsiste que... des photographies et, dans la copie vue à la télévision, l'amorce de la dite séquence où l'on aperçoit brièvement des iguanes rampant dans un décor antédiluvien. Le reste du film est envahi par les stock-shots des deux productions précédentes, dont le combat contre le crocodile. De ce spécimen signé Richard Thorpe quoique réalisé d'abord par James Mac Kay, puis par John Farrow, il reste, pour la petite Histoire, le mariage du dit Farrow avec Maureen O'Sullivan, dont naquit, entre autres, Mia et Tisa Farrow.

Tarzan Finds a Son (Tarzan trouve un fils) - 1939 - est d'une qualité certaine, son script essayant de renouveler les péripéties par le truchement du nouveau personnage introduit, Boy, l'enfant tombé du ciel, seul rescapé du magistral accident d'avion qui ouvre l'action. Oh ! les railleurs n'ont pas manqué de ricaner à la vision d'un Tarzan père de famille, oubliant notamment qu'il l'est aussi dans les romans de Burroughs. Qu'importe : cette nouvelle aventure nous réserve de remarquables instants comme les ébats aquatiques et sous-marins de Tarzan et Boy (avec un éléphanteau et une tortue), le combat de Tarzan contre un rhinocéros poursuivant l'enfant (séquence différente de celle de **Tarzan and his Mate**), et la ruée finale des éléphants sur le village noir, entièrement inédite elle aussi. Le jeune Johnny Sheffield, petit acrobate fort attractif, est la révélation du film que plusieurs excellents acteurs de second plan valorisent par leur présence. Weissmuller est encore en pleine forme, quoique déjà plus massif, et la jolie Maureen toujours aussi agréable à contempler.

Tarzan's Secret Treasure (Le trésor de Tarzan) - 1941 - de Richard Thorpe comme le précédent et le suivant, accuse une baisse certaine de qualité, le script ne faisant qu'accomoder à la même sauce les ingrédients ayant servi pour les précédents, et comportant trop de stock-shots. Le numéro comique de Barry Fitzgerald et les promenades solitaires de Boy et Cheetah y ont une trop grande importance, Tarzan ne se décidant à agir que bien trop tard à notre gré. Dernier de la série, **Tarzan's New York Adventure (Tarzan à New York)** - 1942 - innove en confrontant le fils de la jungle à la civilisation, un cirque constituant le lieu essentiel du drame, le vilain Charles Bickford y détenant Boy, enlevé à ses parents adoptifs et à sa jungle. Prétexte surtout à de tristes gags (Tarzan essayant des vêtements ou se ridiculisant par ses remarques naïves), il détériore le héros mythique, justifiant, plus que le refus de Maureen O'Sullivan de poursuivre la série, l'abandon de la MGM.

WESTWORLD (MONTDWEST) de **Michael Crichton** - 1973 - avec Yul Brynner, Richard Benjamin, James Brolin.
On a rarement vu illustration plus efficace du double thème de l'apprenti-sorcier et de la révolte des machines. Dans un Disneyland pour adultes, où les touristes peuvent se défouler et se transformer sans risques en Robin Hood ou en Wyatt Earp en trucidant des robots d'apparence quasi-humaine, surgit un jour le grain de sable qui vient détruire le bel édifice et voilà nos automates, animés enfin d'une existence indépendante, livrant alors une chasse sans merci aux humains terrorisés, chasseurs devenus gibier et voués à un sanglant hallali. L'action est essentiellement développée autour de deux amis venus jouer aux cow-boys dans le Monde de l'Ouest et opposés à un tueur au regard aussi froid que ses rouages métalliques, qu'interprète magistralement Yul Brynner, affublé de son costume des **Sept mercenaires**. Abattu lors de deux gunfights, ainsi qu'il avait été programmé, le robot, remis à neuf par les soins des équipes spécialisées (extraordinaire séquence de la réparation des automates et notamment le visage démonté de Brynner), provoque à nouveau les deux touristes et, à leur stupéfaction, abat l'un d'eux puis se lance à la poursuite de l'autre, dans le parc d'attraction transformé soudain en camp d'extermination où les malheureux visiteurs essayent vainement d'échapper aux machines devenues folles. Cela nous vaut un final hautement angoissant qui se terminera par la destruction du robot vaincu par le feu, séquence où Yul Brynner symbolise par son aspect quasiment mécanique, toute la science diabolique mise en mouvement par l'homme pour son propre malheur. Notons l'utilisation originale de la caméra subjective qui nous permet de voir avec l'œil du robot des images curieusement géométriques où les lignes courbes sont bannies, ce qui n'empêche pas le dit robot de posséder des sens plus perfectionnés que l'humain qu'il pourchasse, ses yeux pouvant détecter ce qui demeure invisible aux nôtres (l'empreinte des pas sur un sol dallé, par exemple).

JACK AND THE BEANSTALK (JACK ET LE HARICOT MAGIQUE) téléfilm de **Gene Kelly** - 1967 - avec Gene Kelly, Bobby Riha, et la voix de Marian Nixon.
Déjà porté plusieur fois à l'écran (en 1917, en 1924 et 1952, cette dernière version avec Abbott et Costello sous le titre français **La poule aux œufs d'or**), le fameux conte de fée est devenu enfin un téléfilm où le grand Gene Kelly évolue à nouveau, comme dans **Escale à Hollywood** et **Invitation à la danse**, parmi les personnages dessinés par William Hanna et Joseph Barbera, pères spirituels des célèbres Tom et Jerry. L'histoire des haricots magiques, dont la croissance galopante et démesurée permet, en les escaladant, d'atteindre un royaume de légende où ne manquent ni la princesse victime d'un maléfice, ni le château habité par un ogre géant, ni même un gros matou féroce et un bataillon de sympathiques souris, est ici traitée entièrement en dessins animés au milieu desquels Gene Kelly et son juvénile compagnon chantent, dansent et luttent pour leur vie, grâce à la magie de la technique permettant toutes les audaces photographiques (Kelly se battant en duel avec le chat dont l'épée est l'une de ses griffes, Kelly dansant avec la princesse et lui donnant un baiser, etc.). L'ensemble est

prestement enlevé, parsemé de bons gags et de chansons agréables (signées de Sammy Cahn et James Van Heusen) dans le style proche des réalisations de Walt Disney. Cet aimable divertissement féérique valut fort justement à Gene Kelly un Emmy (équivalent télévisé de l'Oscar) qui le dédommagea de l'échec injustifié de son **Invitation à la danse** d'identique inspiration et de facture pourtant plus élaborée.

THE MYSTERIOUS ISLAND (L'ILE MYSTERIEUSE) de **Lucien Hubbard** - 1929 - avec Lionel Barrymore, Jane Daly, Montagu Love, Lloyd Hugues, Gibson Rowland.
Ce film, dont la réalisation fut retardée et entravée par maintes complications (voir notre étude sur Jules Verne dans l'E.F. n° 9) nous apparaît comme un produit hybride, tant sur le plan technique qu'au niveau de l'écriture. Partiellement parlant, il était aussi partiellement en couleur, mais nous n'en avons vu hélas qu'une copie en noir et blanc, ce qui a privé les téléspectateurs des premières prises de vues sous-marines en technicolor bichrome. Le scénario de Lucien Hubbard n'a presque rien à voir avec Jules Verne et la première moitié (révolution, trahison, idylle conventionnelle) nous a paru monotone. Par contre, la seconde, entièrement consacrée à la mystérieuse cité sous-marine peuplée d'hommes-poissons pygmées comprend de superbes séquences où interviennent notamment une sorte de reptile écailleux et une pieuvre, tous deux géants comme il se doit et animés de belliqueuses intentions à l'égard des humains venus troubler leur quiétude. Le décor de la ville engloutie rappelle les illustrations hachurées des éditions Hetzel ; grandiose et majestueux, il domine de sa magnificence le grouillement de fourmillière de ses minuscules habitants ; notons aussi la vision de l'épave de la galère romaine à laquelle sont encore enchaînés les squelettes des rameurs. Certaines maquettes manquent de réalisme et révèlent leur artifice ; d'autres par contre, comme la destruction finale de l'île-laboratoire, sont très convaincantes. Lionel Barrymore campe le savant idéaliste (Dakkar-nom réel de Némo) avec toute l'autorité souhaitable, face à Montagu Love, vilain très conventionnel.

FREAKS (LA MONSTRUEUSE PARADE) de **Tod Browning** - 1932 - avec Olga Baclanova, Wallace Ford, Leila Hyams, Henri Victor, Harry et Daisy Earles, Daisie et Violette Hilton, Rose Dionne, Angelo Rossito, Peter Robinson, Edward Brophy.
Depuis que fut réalisé ce film insolite sans équivalent dans l'Histoire du Cinéma, bien des horreurs ont défilé sur les écrans. Et pourtant, malgré tout cela, il faut bien se rendre à l'évidence : l'œuvre de Browning distille, à chaque nouvelle vision, le même malaise et la même tristesse. Il est vrai que le spectacle (sans aucun truquage, hélas) de ces « erreurs de la nature », qui pourraient être les enfants de la thalidomide, nous rappelle que ces malheureux n'ont jamais été aussi nombreux sur cette Terre, malgré tous les progrès accomplis par la science. L'histoire construite autour et à l'aide de ces déshérités de la vie, les opposant à un couple de « normaux » dont la monstruosité réside dans leur ignoble comportement, est certainement l'un des scénarios les plus originaux jamais écrits sur le petit monde du cirque. La parodie de l'amour, offerte par la belle acrobate au lilliputien, la trahison de l'épouse préférant son hercule à l'homme minuscule, la vengeance des « monstres », le châtiment terrible de la coupable (vision finale, seul truquage du film), sont autant de séquences dignes d'un Breughel ou d'un Goya, particulièrement le repas de noces, où Browning illustre sans détours le désir fou du nain dont les regards concupiscents ne se détachent pas du corps ondulant de la femme, et le dénouement sous l'orage, où les monstres traquent leur proie à la lueur des éclairs, chacun d'eux symbolisant la Vengeance implacable et la Justice immanente. Mais plus que le drame fictif élaboré à partir de leur condition, ce qui demeure gravé en nos mémoires, c'est la simple et hallucinante vision de l'homme-tronc, de la larve humaine, de la femme sans bras, du squelette vivant ou des sœurs siamoises, dont on songe, avec un légitime frisson, à ce que peut être leur existence au milieu de ceux qui, eux, ont eu la chance de naître « normaux ».

NIGHT WATCH (TERREUR DANS LA NUIT) de **Brian Hutton** - 1973 - avec Elizabeth Taylor, Laurence Harvey, Billie Whitelaw, Robert Lang, Linda Hayden.
Les diaboliques de Clouzot ont fait école : témoin entre autres ce thriller ingénieusement construit où la pulpeuse Elizabeth Taylor, apparemment victime d'une ténébreuse machination, se révèle l'instrument d'une impitoyable vengeance envers son mari et la maîtresse du dit mari. Tout est mis en œuvre pour nous persuader du complot ourdi contre la pauvre Liz qui semble osciller sur le bord de la démence, y compris le surnaturel et le décor lugubre de « la maison d'en face », où se passent d'étranges évènements, et tout finit dans l'horreur véritable et sanglante, l'irrationnel cédant enfin la place à l'homicide savamment préparé. Conçu principalement pour mettre en valeur la vedette féminine, ce suspense élizabethain a été jugé assez terrifiant pour n'être programmé qu'à une heure tardive : L'originalité du script (et du plan diabolique de Liz) consiste à nous faire croire qu'elle a assisté à deux meurtres qui n'ont en réalité pas eu lieu mais qu'elle accomplira, elle, finalement.

THE GREEN SLIME (BATAILLE AU-DELA DES ETOILES) de **Kinji Fukasaku** - 1968 - avec Robert Horton, Luciana Paluzzi, Richard Jaeckel, Bud Widom, Ted Gunther.
Cela commence comme **Meteor,** continue comme **The Blob** et se termine comme **Alien**, mais sans atteindre à aucun moment la qualité ou l'intérêt de ceux-ci. Tout n'est pourtant pas à rejeter dans cette co-production nippo-américaine, notamment la vision finale de la station orbitale en feu, immense roue de flammes tournoyant dans l'espace interstellaire, mais il faut bien reconnaître qu'à l'époque de **Star Wars, Star Trek** et d'autres opéras du cosmos, ce spécimen ne soutient pas la comparaison et révèle lacunes et faiblesses aussi bien au niveau de sa conception qu'à celui de son exécution.

THE ENCHANTED COTTAGE (LE COTTAGE ENCHANTÉ) de **John Cromwell** - 1945 - avec Robert Young, Dorothy Mac Guire, Herbert Marshall, Hilary Brooke.
C'est une très touchante histoire qui nous est contée là : à l'inverse des lieux maudits où toutes sortes de catastrophes s'abattent sur ceux qui les habitent, voilà au contraire un endroit où tout est magnifié, où la tristesse devient joie et où la laideur se transforme en beauté. Mais par le truchement symbolique du vieux cottage isolé, c'est surtout une grande leçon d'amour qui nous est donnée : Laura, la jeune fille laide, et Richard le jeune homme défiguré par une blessure de guerre, réunis dans leur solitude mutuelle, renfermés dans leur complexe qui les tient éloignés du reste du monde, s'éveilleront à un amour qu'ils n'espéraient plus, et connaîtront le vrai bonheur, au point qu'ils en oublieront leur disgrâce physique.Par la magie du film, nous les voyons alors non pas tels qu'ils sont, mais tels qu'ils se voient. La force de leur sentiment est telle qu'ils en oublient la réalité ; seul, un pianiste aveugle a déviné le secret de leur bonheur, et s'efforce de les mettre en garde contre la cruelle désillusion qui risque de les frapper lorsqu'ils seront confrontés « aux autres ». La séquence de la visite des parents est à cet égard tragiquement révélatrice, et nous voyons alors Richard et Laura tels que les parents les voient, c'est-à-dire tels qu'ils sont vraiment. Film estimable, adaptant une pièce de Sir Arthur Wing Pinero, dont une première version avait été tournée en 1924 avec Richard Barthelmess et May Mac Avoy.

THE ISLAND OF DOCTOR MOREAU (L'ILE DU DOCTEUR MOREAU) de **Don Taylor** - 1976 - avec Burt Lancaster, Michael York, Barbara Carrera, Nigel Davenport, Richard Basehart.
Sans faire oublier le chef-d'œuvre de Erle C. Kenton, cette version constitue néanmoins une excellente transposition du roman de H.G. Wells, par la qualité des extérieurs authentiques captés aux Virgin Islands, par le travail extraordinaire de John Chambers, dont les masques animés créés par les hybrides sont bien plus réussis que ceux de 1932, et enfin par la magistrale séquence finale de l'incendie et de la panique des animaux. On pardonnera aux scénaristes les entorses à l'œuvre littéraire, comme l'assassinat de Montgomery par Moreau, mais on excusera moins Don Taylor de n'avoir pas conservé le dénouement qu'il avait primitivement tourné et qui nous révélait que la belle Barbara Carrera n'était autre qu'une femme-panthère. Ce personnage de félin à forme féminine faisait d'ailleurs tout le succès de la première version, et permettait à Moreau-Laughton de tenter une exceptionnelle expérience d'accouplement entre sa créature hybride et un être humain. Ici, la belle indigène n'a plus aucune origine fantastique et apparaît d'autant plus inutile au déroulement du drame. Ces réserves faites, il reste une pasionnante aventure exotico-fantastique avec laquelle le puissant Burt Lancaster effectue une entrée très remarquée dans la vaste confrérie des savants-fous cinématographies, tandis que le jeune Michael York, dans un personnage de cobaye-victime du diabolique docteur, se confirme comme l'une des valeurs les plus sûres de sa génération.

ORPHÉE de **Jean Cocteau** - 1949 - avec Jean Marais, Maria Casarès, François Périer, Marie Déa.
Le monde de Jean Cocteau est plus insolite que fantastique ; ses films peuvent dérouter, parfois irriter, mais jamais laisser indifférent. Il est curieux de constater que les miroirs jouent un rôle prépondérant dans son univers ; « On se regarde vieillir dans les miroirs, a-t-il écrit ; Ils nous rapprochent de la mort ». Déjà, dans **Le sang d'un poète** - 1930 -, un homme pénétrait dans un miroir pour s'égarer dans un monde fantasmagorique qui n'était autre que la pensée du poète, son « moi » intérieur. **Orphée**, heureusement, est moins hermétique, transposant et modernisant une belle légende de l'Antiquité où l'Amour et la Mort sont intimement mêlés. Ici, les personnages de l'audelà reviennent dans le monde des vivants en sortant des miroirs ; le film comprend de belles envolées de poésie fantastique, se déroulant dans « l'autre monde », où le temps n'existe plus, devant un décor sinistre où les êtres se déplacent tout en demeurant immobiles. La Mort est représentée par de multiples apparences, sauf « celle que lui croient les vivants », dit la Princesse qui est la Mort d'Orphée. Et cette apparence séduisante sera la perte d'Orphée qui délaissera son épouse Eurydice pour suivre celle qui le conduit dans son Royaume de Néant. Par suite d'un sacrifice qui les condamne eux-mêmes à un châtiment « pire que la mort », la Princesse et son valet Heurtebise renvoient Orphée et Eurydice chez les vivants en leur faisant remonter le cours du Temps. Par le procédé de la projection à l'envers, les miroirs brisés se ressoudent et les morts se redressent comme des automates, mais le plus étonnant truquage demeure la traversée du mi-



« Le diabolique Dr Mabuse ».

roir. Bref, c'est avec **La Belle et la Bête**, le meilleur film fantastique de Cocteau, servi par une probante distribution menée par Maria Casarès, à la froide beauté sévère.

LE TESTAMENT D'ORPHÉE de **Jean Cocteau** - 1960 - avec Jean Cocteau.
Ce film est un chant du cygne, un digest d'une étrange carrière d'auteur-acteur, un amalgame à peine cohérent de personnages empruntés à quelques œuvres maîtresses du poète. Celui-ci erre dans un monde surréaliste, capté par sa caméra dans l'authentique décor fantastique des Baux-de-Provence, et rencontre ainsi des êtres à qui jadis il donna vie. Notamment la Princesse et son valet, à qui il demande quel est le châtiment « pire que la Mort » ? Heurtebise lui répond : « Juger les autres ! » Poussant encore plus loin le symbolisme, Cocteau nous fait assister à sa mort, suivie aussitôt de sa résurrection puisque l'Esprit, lui, est immortel. Film vaguement autobiographique, où l'élément ironique n'est pas exclu (le bébé tombé sur la tête devient un grand savant avant de sombrer dans le gâtisme), et où l'on rencontre quelques-uns des créateurs des personnages de l'auteur (Jean Marais, Maria Casarès, Edouard Dhermitt, François Perier) et certains de ses amis personnels (Yul Brynner, Pablo Picasso, Luis-Miguel Dominguin, Lucia Bose, Charles Aznavour). Durant tout le film, Cocteau déambule inlassablement parmi eux, à la recherche de lui-même, prisonnier de cet univers qu'il a créé et qui, contrairement au monde des vivants, demeurera toujours le sien.

FANTOMAS de **Paul Féjos** - 1931 - avec Jean Galland, Thommy Bourdelle, Tania Fedor, Roger Karl, Gaston Modot.
Loin des envolées lyriques et oniriques de Feuillade ainsi que des comédies defunesques de Hunebelle, la version intermédiaire ne peut satisfaire les lecteurs de Souvestre et Allain, principalement par les lacunes de scénario explicitant mal les motivations des personnages et leurs rapports mutuels. La première partie ressemble à quelque adaptation d'Agatha Christie, la seconde rappelant plutôt les **Mabuse** de Lang. Féjos s'est défendu d'avoir voulu faire un film d'épouvante : qu'il soit rassuré : ce n'en est pas un ! L'élément Science-Fiction ayant été en outre totalement gommé, il ne reste qu'un banal film policier où Juve ne fait même pas allusion une seule fois au nom de Fantomas. Jean Galland — futur spécialiste de rôles d'espions germaniques — n'a pas la superbe personnalité exigée par le personnage, mais Thommy Bourdelle, sorte de pré-Lino Ventura, est un excellent inspecteur Juve.

LES SORCIERES DE SALEM de **Raymond Rouleau** - 1957 - avec Yves Montand, Simone Signoret, Raymond Rouleau, Mylène Demongeot, Jean Debucourt, Pascale Petit.
Cette magistrale transposition cinématographique de la pièce d'Arthur Miller inspirée par une réalité historique dans l'Amérique puritaine de 1692, bien supérieure à une version antérieure **(Maid of Salem - Le démon est sur la ville** de Frank Lloyd - 1937 - avec Fred Mc Murray et Silvia Sydney) dépeint avec une vigueur peu commune les ravages de l'Inquisition dans une petite bourgade d'émigrants. Cette chasse aux « sorcières » ignoble est orchestrée par une poignée de jouvencelles hystériques conditionnées par un entourage confit en dévotion et vivant sous la constante terreur de l'Enfer. C'est une servante noire pratiquant des incantations magiques pour évoquer les morts qui déclenche involontairement le processus irréversible aboutissant à la mort de plusieurs innocents. Dans cette atmosphère de délation, où chacun torture son voisin au nom de Dieu et sous prétexte de vaincre le Diable, la vengeance de la jeune Abigail s'exercera froidement mais se retournera contre elle puisque c'est l'homme désiré qui sera pendu et non la femme-rivale visée par sa dénonciation. Interprétation collective excellente, avec une mention pour R. Rouleau, en grand Inquisiteur impitoyable, et M. Demongeot, aussi désirable qu'ignoble, véritable symbole du Démon.

FUTUREWORLD (LES RESCAPES DU FUTUR) de **Richard Heffron** - 1976 - avec Peter Fonda, Blythe Danner, Arthur Hill, John Ryan, Yul Brynner.
En reprenant les mêmes ingrédients que ceux de **Westworld**, les scénaristes ont réussi une toute autre recette, imaginant que le parc d'attractions de Delos servait à fabriquer des robots super-perfectionnés remplaçant de hautes personnalités kidnappées et supprimées, dans un but apparemment noble mais en réalité très suspect. L'enquête d'un couple de journalistes très curieux leur fera découvrir le secret de Delos, ce qui les obligera à affronter leurs propres doubles mécaniques en un combat final des plus originaux. Sans atteindre au suspense fantastique de **Westworld**, voilà néanmoins un bon thriller de Science-Fiction convenablement réalisé et pimenté de notations ironiques (séquence du rêve érotique de la jeune journaliste, où intervient Yul Brynner) et humoristiques (le robot sans visage qui triche en jouant aux cartes) voire touchantes (l'amitié du vieux technicien et du robot-ouvrier).

THE WHITE BUFFALO (LE BISON BLANC) de **Jack Lee Thompson** - 1976 - avec Charles Bronson, Will Sampson, Jack Warden, Kim Novak, Stuart Whitman.
Deuxième animal géant fabriqué chez Dino de Laurentiis, deuxième déception, moindre cependant que **King-Kong** puisqu'ici le monstre imaginé est inédit et s'inscrit dans un contexte western qu'auront sans doute apprécié les amateurs du genre et les admirateurs de Bronson. Si l'affiche alléchante ne tient pas ses promesses, la plupart des artistes annoncés ne passant que trop brièvement devant les caméras, que dire de la séquence-clef où Bronson et l'Indien affrontent le monstrueux bovidé dont l'animation manque par trop de souplesse et dont nous sommes constamment privés de la vision totale pour ne pas dévoiler la machinerie qui le déplace lourdement autour des interprêtes ? Dommages ! Il y avait là une belle légende de l'Ouest comme on n'en a que rarement vue à l'écran...

IL LADRO DI BAGDAD (LE VOLEUR DE BAGDAD) d'**Arthur Lubin** et **Bruno Vailati** - 1960 - avec Steve Reeves, Georgia Moll, Georges Chamarat, Edy Vessel.
Après une insipide première moitié où rien de merveilleux ne se passe, le voleur Kharim part enfin à la recherche de la rarissime rose bleue et nous vivons avec lui quelques moments magiques (le manteau qui rend invisible, le breuvage qui pétrifie, les arbres-reptiles, le cheval ailé) mais quoique Steve Reeves évoque physiquement le grand Fairbanks, nous sommes à cent lieues de l'enchantement visuel dispensé par le film de Raoul Walsh, ainsi que par celui des frères Korda.

SILENT RUNNING de **Douglas Trumbull** - 1972 - avec Bruce Dern. (Prix des effets spéciaux, Festival de Paris 1975).
Une belle réalisation technique au service d'un noble sujet, tel est le film de Trumbull qui s'inscrit dans la genre dit « écologique », mot aujourd'hui très galvaudé mais ici très justifié. C'est pour conserver les dernières parcelles de végétation terrestre que le personnage subtilement interprété par l'imprévu Bruce Dern sacrifiera sa vie, en un ultime geste de rebellion contre les responsables de la pollution qui a détruit tous les végétaux à la surface de notre globe. Au-delà de la grandeur du thème, resteront en mémoire les séquences intimistes entre le botaniste solitaire et les malicieux petits robots qui constituent l'attraction visuelle de l'histoire, de même que les superbes visions du vaisseau spatial évoluant dans l'immensité céleste.

LE TUNNEL de **Kurt Bernardt** - 1933 - avec Jean Gabin, Madeleine Renaud, Gustav Grundgens, Robert Le Vigan, Van Daele, Raymonde Allain, William Burke.
Version française d'un film allemand interprété par Paul Hartmann, Olly Von Flint et Gustave Grundgens (ce dernier seul ayant tourné dans les deux langues) voici le film typique dit « d'anticipation » tel qu'il se concevait au début des années 30, semblable aux autres produits germaniques similaires d'alors comme **L'or** ou **I F I ne répond plus.** Il s'agit de la construction d'un tunnel reliant les Etats-Unis à l'Europe, entreprise gigantesque qui n'a d'utopique que l'apparence, les techniques actuelles étant fort capables de la concrétiser, ce qui n'était pas le cas jadis. Après quelques vues new-yorkaises plus proches de **Metropolis** que du vrai Manhattan, le scénario s'enlise dans les réunions de travail et les difficultés conjugales de l'ingénieur en chef. Heureusement, de vigoureuses séquences viennent rompre la monotonie, telles que l'inondation d'une galerie, la révolte des travailleurs et l'incendie final, où les mouvements de foules rappellent les meilleures productions d'un Fritz Lang ou d'un Pabst.

P. GIRES

Suite de la page 33

illustrées dans leurs musiques. Mais ce n'est pas tout : si, multipliant les facettes de son travail, Rosenthal nous offre un thème plein de charme et d'innocence amusée pour la chouettd Bubo, il se surpasse dans les séquences d'action, enchaînant et mêlant ses thèmes en maître lors de l'affrontement du Kraken et de Persée, à l'image de cette scène complexe qui rassemble les principaux protagonistes de l'histoire. La partition atteint ici des dimensions colossales qui deviennent le complément indispensable de la violence et de l'acharnement de la lutte. Le générique final, combinant de façon classique le thème de Persée/Pégase — qui est aussi le thème central — et une brève mais fort lyrique apparition du Love Theme, trouve en ses derniers accords une conclusion des plus brillantes. Il est dommage qu'on ait éprouvé le besoin de réduire à un seul disque une partition qui en eût, sans lasser l'oreille, largement rempli deux, et d'éloigner l'un de l'autre certains extraits qui dans le film s'enchaînent (The Kraken-Clash of the Titans, qui accompagnent successivement la libération du monstre par Poseidon, son apparition, l'arrivée de Persée et leur affrontement).

A l'honneur : **Jerry Goldsmith**

Toujours au premier plan de la scène, Jerry Goldsmith, qui, chaque fois, semble vouloir nous surprendre. Et qui y réussit ! En particulier avec **Masada** (MCA 5168), composé pour une série télévisée américaine nous contant un épisode de la révolte des Juifs contre les Romains. La musique de Goldsmith est à la hauteur de ce qui s'est fait de meilleur dans le genre. Renouvelant en les amplifiant les meilleures recettes qui faisaient la beauté, la grandeur et la force évocatrice de son **Wind and the Lion,** ou d'un **Caravans** (de Mike Batt), Goldsmith nous transporte par la fascination qu'exerce sur nous le thème principal, magistralement orchestré dès le Main Title. Dès lors, l'épopée ne cédera le pas qu'aux tragiques accents, fort typiques du compositeur, de The Old City, the Encampment et Our Land, ou à l'action de Night Raid, le tout combinant habilement des intonnations mélodiques juives parfaitement assimilées par le symphonisme et le lyrisme personnel du musicien. La partition trouve son majestueux achèvement dans The Slaves, un des plus dramatiques et des plus puissants « finales » imaginés ces dernières années dans la musique de cinéma. Et quand on se laisse entraîner par le rythme de marche et les héroïques élans de The Road to Masada, on se souvient, à travers cette expression d'une personnalité tout aussi affirmée quoique fort différente, que Jerry Goldsmith fut autrefois l'élève de Miklòs Ròzsa, pour constater aussitôt qu'il en est, dans l'esprit, le digne continuateur, dès que le sujet s'y prête.

La musique de **Masada** est belle, par moments immense, elle nous envahit et nous emporte. Un plaisir qui se fait si rare qu'il ne faut surtout pas le manquer !

En comparaison, sa musique pour **Outland** (WB HS 3551) pourra paraître un peu pâle, un peu inégale. Ce serait pourtant injuste. Car pour cet excellent film de science-fiction, Goldsmith a conçu une musique qui sert avec beaucoup de justesse les images, et dont le relief puise à d'autres sources. On sent que **Capricorn One** et **Alien,** certes, ne sont pas loin, mais le style semble s'affirmer davantage à chaque film, et si l'esprit mélodique de la partition apparaît de façon moins évidente que dans le précédent enregistrement, c'est pour mieux faire ressortir la violence des scènes d'action dans lesquelles Goldsmith manipule l'orchestre et les instrumentations avec son brio habituel. Partition d'atmosphère très souvent, **Outland** n'en reste pas moins une musique brillante dans son registre, d'un abord plus difficile, et dont l'écoute, contrairement à celle de Masada qui nous enveloppe, exige par moments une adhésion consciente et volontaire de l'auditeur. Est-ce un défaut ? Certainement pas. Cela prouve, s'il en était besoin, que Goldsmith sait modifier son approche selon le film, voire, si celui-ci l'exige, s'effacer et chercher l'alliance de sa musique avec l'image à travers des liens plus discrets, d'une efficacité fort différente ; les effets de **Masada,** en parfait accord avec ce type de grand spectacle, eussent à coup sûr tué les images de **Outland.** C'est là tout le génie de ce compositeur d'être capable, vers la même époque, d'exprimer sa personnalité en se pliant à des contingences artistiques et dramatiques aussi diverses. Une autre façon de dire que sa musique pour **Outland** est, à sa manière, du travail de maître.

John Barry **Somewhere in Time**

(MCA 5154)

Si nous devions donner cette fois la Palme d'Or de la distinction, ce serait sans nul doute à John Barry. Pour le très beau film de Jeannot Szwarc, il a imaginé une partition d'une élégance et d'une poésie qui puisent tout leur charme dans la sobriété des thèmes et des orchestrations, laquelle n'exclue pas, ici et là, quelques élans lyriques contenus et, par là même, d'une puissance dramatique des plus efficaces. C'est le cas en particulier de la brève mélodie qui apparaît d'abord au violon solo dans The Old Woman. Pour le reste, l'ensemble de la partition se bâtit, comme il se devait, sur un thème central qui trouve son achèvement le plus romantique dans le finale, après de multiples variantes, dont les plus belles parsèment A Day Together, ou hantent le climat parfois mystérieux ou triste de The Journey Back in Time et Return to the Present. Romantisme, en effet : tel est bien le signe sous lequel s'inscrit toute cette musique, qui est une des plus belles jamais conçues par ce remarquable compositeur. Barry a su unir son inspiration au climat du film avec une intimité rare qui dépasse le simple talent, pour puiser ses forces dans une communion d'esprit comme il s'en rencontre peu souvent entre l'œuvre et son créateur. Et l'expression de ce lyrisme empreint de gravité, de pudeur et de tendresse tout autant que de générosité a enfanté, pour discret qu'il soit en apparence, un chef-d'œuvre.

John Williams **Raiders of the Lost Ark**

(Columbia JS 37373)

John Williams nous revient en force avec le dernier film de Steven Spielberg. En force est bien le terme qui convient, car dès la marche du générique, l'énergique écriture musicale de Williams et la vivacité de sa direction d'orchestre nous replongent dans le meilleur de ce qui faisait l'impact de **La guerre des étoiles.** Mais cette fois, le sujet est plus complexe, la dimension humaine de l'aventure plus grande. Le lyrisme de Williams se déploie avec chaleur à travers les amples orchestrations, agrémentées de chœurs, de The Map Room : Dawn, dont la grandeur n'est pas sans rappeler certains moments de **Close Encounters ;** cet air fournit une des plus belles mélodies de ce compositeur, qui rejaillit, plus dramatique encore, dans The Miracle of the Ark. Au passage, la structure complexe et serrée de la progression musicalenqui constitue Desert Chase, réintroduisant progressivement le thème de la marche, aura mérité plusieurs écoutes pour être pleinement appréciée. Mais d'autres accents animent cette partition qui nourrit notamment en son sein un très beau thème d'amour (Marion's Theme), tantôt d'un lyrisme plus ample (Raiders of the Lost Ark), tantôt d'une vivacité et d'un rythme tragique (Fight from Peru). De toute évidence, Spielberg a trouvé une fois encore en Williams le compositeur qui pouvait donner à son film une dimension complémentaire — de ces contributions sans lesquelles on a l'intuition que l'œuvre cinématographique n'eût pas été la même.

Bertrand Borle

FILMS SORTIS A PARIS - FILMS SORTIS A PARIS



LE CHOC DES TITANS (CLASH OF THE TITANS)
Voir critique et entretien dans ce numéro. (8-7)

LA CONQUETE DE LA TERRE (CONQUEST OF THE EARTH) de **Sidney Hayers, Sigmund Neufeld Jr., Barry Crane.** (U.S.A., 1980) avec **Kent Mc Cord, Barry Van Pyke, Lorne Greene.** (1-8)

Troisième épisode de la série télévisée américaine **Galactica,** après **La bataille de l'espace** (1978) et **Les Cylons attaquent** (1979), **La conquête de la Terre** est un film de science-fiction qui se déroule, comme son titre l'indique, sur notre planète, où deux émissaires du vaisseau Galactica sont chargés d'aider le professeur Mortinson dans ses recherches sur le nucléaire afin de parvenir au degré de technologie nécessaire qui permettra de faire face aux dangereux Cylons.

Loin de s'attacher à la menace des envahisseurs de l'espace, le film suit les deux extra-terrestres dans une succession de scènes humoristiques, lesquelles, quoique sympathiques, revêtent d'autant moins d'intérêt qu'elles ont déjà été utilisées, avec plus de brio, mille fois ailleurs : la rencontre avec les Hell's Angel, l'utilisation maladroite du téléphone, les poursuites cocasses en voiture ou à moto...

Les personnages sont stéréotypés au possible : la jeune et jolie reporter séduite par le charme des extra-terrestres, eux-même d'une amabilité et d'une gentillesse à toute épreuve, le professeur-qui-a-horreur-des-journalistes etc.

Néanmoins, les effets spéciaux sont réussis, et en particulier la scène de la destruction fictive de Los Angeles par les Cylons. En définitive, on rit un peu, on s'ennuie aussi, et l'on s'apitoie devant le message simpliste d'une production qui n'a pas la prétention de se prendre au sérieux !

Une surprise tout de même pour les mélomanes : l'apparition très remarquée, dans un rôle secondaire, de Wolfman Jack, le disque-jockey américain le plus célèbre du monde, dans son propre rôle ! (G.P.)

EFFROI (FEAR NO EVIL) (24-6)
Voir critique dans ce numéro.

L'HOMME DES CAVERNES (CAVEMAN) (8-7)
Voir critique dans ce numéro.

MESSE NOIRE (EVILSPEAK) (2-9)
Voir critique dans ce numéro.

NEW YORK 1997 (ESCAPE FROM NEW YORK) (24-6)
Voir critique dans ce numéro.

LA NUIT DES EXTRA-TERRESTRES (THE DAY TIME ENDED) (10-6)
Voir critique dans notre numéro 12.

SPECTRE (THE BOOGEY MAN) de **Ulli Lomel** (U.S.A., 1980), avec **Suzanna Love, Ron James, John Carradine, Nicholas Love. (15-7)**

On peut tranquillement arriver en retard à la séance : les images du meurtre initial sont reproduites une demi-douzaine de fois tout au long du film avec une soporifique application. D'un autre côté, il est bon de ne pas manquer le générique : lui seul indique au spectateur que la chose qu'il va voir est **Spectre** et non pas l'une quelconque des vingt ou trente productions d'horreur bon marché destinées aux drive-ins américains qui se sont succédées depuis deux ou trois ans. Rien de surprenant d'ailleurs, puisqu'avec ses miroirs au centre de l'histoire, le film se place sous le signe des copies conformes. Inutile de préciser qu'ici encore, le revenant exerce une vengeance qui n'a strictement aucun rapport avec ce qu'il a pu subir pendant sa vie. Un vrai spectre toutefois : celui de John Carradine qui, dans le rôle d'un psychanalyste idiot, n'est plus que l'ombre de lui-même. Au lieu de reflets de miroir, on eût bien aimé un peu plus de réflexion. (F. A. L.)

SURVIVOR (THE SURVIVOR) (29-7)
Voir critique et entretiens dans ce numéro.

OUTLAND (2-9)
Voir dossier dans ce numéro.

« Spectre ».



TABLEAU DE COTATION

Côté par : **A**lain **S**chlockoff, **C**hristophe **G**ans, **F**rédéric **A**lbert **L**évy, **G**illes **P**olinien, **J**ean-**C**laude **R**omer, **R**obert **S**chlockoff.
Cotations : **0** : nul **1** : médiocre **2** : intéressant **3** : bon **4** : excellent.

TITRE (RÉALISATEUR)	AS	CG	FAL	GP	JCR	RS
La conquête de la terre (Hayers, Neufeld, Crane)		2		1	2	
Effroi (Frank Laloggia)	2	2	1	3	1	2
L'homme des cavernes (Carl Gottlieb)	2	2	2	2	2	
Messe noire (Eric Weston)	3			3		3
New York 1997 (John Carpenter)	3	3	3	3	3	4
La nuit des extra-terrestres (John Bud Cardos)	2	0		1	1	2
Spectre (Ulli Lommel)	0	0	0	1	1	0
Survivor (David Hemmings)	2	1		2		2
Outland (Peter Hyams))	4	4	3	3	2	4



30 F



20 F



30 F



30 F



30 F



30 F



30 F



20 F



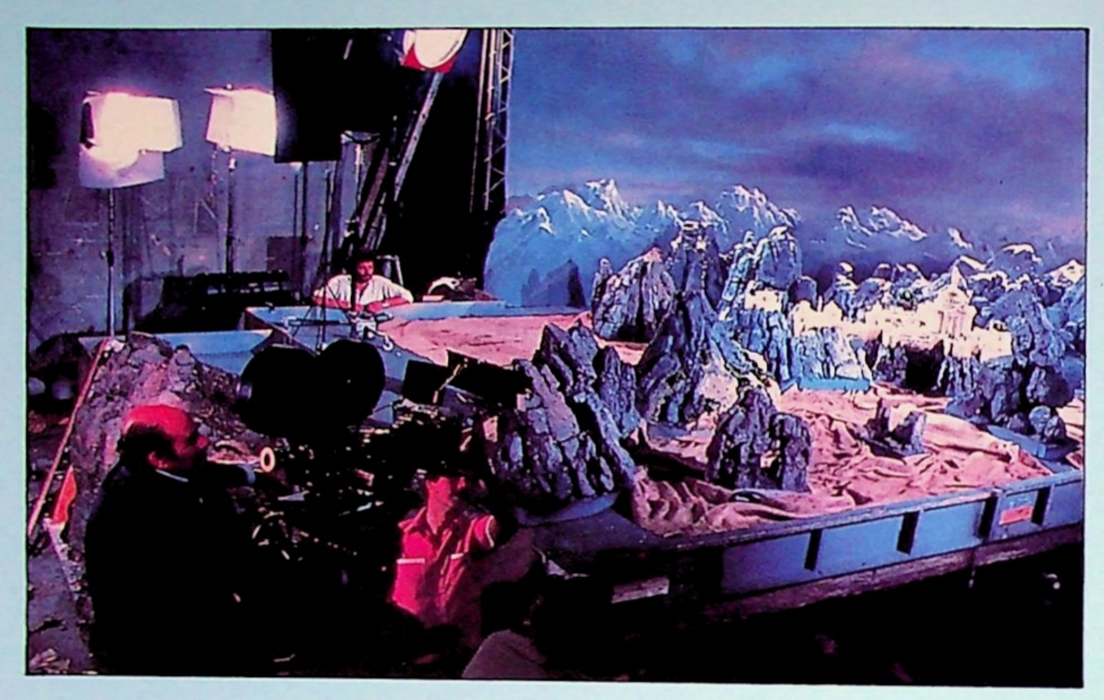
30 F



Le choc des Titans

Qui n'a pas rêvé, adolescent, tandis qu'il écoutait-laborieusement parfois ! — les cours d'histoire que traversaient des noms aussi prestigieux que Zeus, Héra ou Athéna, de les voir s'animer ? Qui n'a pas songé alors admirer, dans les cieux constellés d'étoiles, la silhouette de Pégase fendant l'air du gracieux battement de ses ailes ? Qui n'a pas imaginé tantôt être Andromède pour voir surgir des nuées le vaillant Persée se précipitant à son secours, tantôt le héros lui-même et affronter mille morts pour les beaux yeux de la jeune princesse ?
Quel malheur que notre professeur, si excellent fût-il, n'ait point eu le visage du maître des magiciens : Ray Harryhausen ! Alors le rêve fût devenu réalité, presque tangible, et pendant deux heures, nous aurions appris à aimer et à vénérer ces légendes que l'Humanité a nourries dans son antique sein, parce que nous aurions cru les vivre !
Le dernier film de Ray Harryhausen nous transporte dans le monde fabuleux de la mythologie grecque : jouant à fond la carte du merveilleux, Harryhausen, avec le scénariste Beverly Cross, nous y fait évoluer avec une aisance que seuls pouvaient atteindre des auteurs ayant assimilé leur culture avec amour et passion.
Car la première force du film réside sans nul doute dans un scénario d'une rare ingéniosité, qui balaye la légende en y introduisant quantité d'éléments plus ou moins étrangers, en la remodelant, mais toujours avec respect, avec le souci de l'enrichir pour notre plaisir, et sans jamais la trahir : par-delà les libertés prises avec le récit original sinon grâce à elles, **Le choc des Titans** est avant tout un vibrant hommage à la culture, à la religion et à la mythologie grecques (*). Seuls les puristes y trouveront à redire : qu'ils nous laissent donc jouir du spectacle sans nous accabler de leurs sentencieuses critiques !

Mais tout cela eût donné un résultat bien pâle sans les prouesses d'animation auxquelles, pendant quinze mois, s'est livré Harryhausen. Celui-ci multiplie les effets spéciaux, depuis les plus traditionnels — les scorpions géants — jusqu'aux plus compliqués — Méduse, la tête hérissée de serpents animés, affrontant Persée dans les méandres d'une salle à demi obscrure, hérissée de colonnes, éclairée seulement par des torches et des braseros : un pur chef-d'œuvre ! Mais c'est aussi Pégase que dompte au clair de lune Persée, d'abord invisible, puis redevenant en pleine action visible ; l'habile enchaînement entre Persée-acteur et Persée-figurine, dans les moments où celui-ci monte Pégase ; le mélange sans faille entre Calibos-acteur et Calibos-figurine, tous deux s'intercalant d'un plan à l'autre selon les besoins de la mise en scène ; le gigantesque Kraken surgissant des



Tournage avec les maquettes.

flots, tandis que Pégase, surmonté du héros, paraît à l'horizon ; le monstre précipitant cavalier et monture dans la mer — discret hommage à la scène où **King-Kong** abat l'avion du haut de l'Empire State Building dans la version 1933 ? ; Persée et ses compagnons affrontant Dioskilos, le chien à deux têtes, dans un sauvage combat d'une surprenante virtuosité ; la chouette Bubo, venue là pour aider Persée dans sa quête, mais aussi apportant une note d'humour originale et une tendresse qui permet, au niveau des créatures animées, de faire le pendant avec le jeune couple de héros. Foisonnant de morceaux de bravoure quant à l'animation, **Le choc des Titans** est aussi un constant moment d'épopée qui, loin de sombrer dans la mièvrerie, attache grands et petits pour un pouvoir de séduction réel.

On a le sentiment que pour mieux marquer le retour en force sur nos écrans du cinéma féérique et historique à grand spectacle, toute l'équipe s'est surpassée. Y compris les dieux, plus graves que dans **Jason**, et qui sont de la partie eux aussi, tirant les rênes de l'action grâce à quelques ingénieuses trouvailles du scénario — les statuettes des mortels manipulées par les divinités pour influer sur leur destin — et prenant les visages de Maggie Smith, Claire Bloom, Ursula Andress et, surtout, Laurence Olivier, dont le jeu nuancé et composite reflète fidèlement l'image qu'on peut se faire du Père des Dieux : tour à tour tyrannique, coléreux, capricieux ou malicieux, et toujours majestueux. Charnière entre les dieux et les mortels, lien entre les spectateurs et la légende, un peu comme le chœur du théâtre grec, le personnage du poète Ammon (Burgess Meredith) est également une figure originale autant qu'ambiguë, en particulier par sa perception quasi-visionnaire des interventions divines et des grands secrets des êtres et de l'univers, mais aussi par sa demeure : un théâtre désert, lieu de rencontre des destinées humaines, et qui se trouve être la réplique exacte du théâtre miniature dans lequel Zeus et ses congénères manipulent les statuettes en influant la destinée des mortels. Le jeu nuancé de Neil McCarthy permet de donner à Calibos une dimensions pathétique, en épargnant au personnage une noirceur stéréotypée, et en lui conférant l'humanité d'une victime dont la cruauté n'est que l'expression d'un désespoir sans rémission.

Harry Hamlin campe un Persée de bonne stature ; quant à Judy Bowker — Andromède — il suffit de croiser un instant son regard plein de rêve ou de voir se profiler dans les luxueux décors de Frank White la fraîcheur et l'élégance de sa silhouette pour être convaincu qu'il n'est point d'enfer dont on n'affronterait pas les mortels dangers pour le seul plaisir de rendre hommage à sa grâce et de la conquérir !

On peut regretter que la mise en scène de Desmond Davis manque parfois de rythme et de vivacité, mais la distinction de cette même réalisation, en accord avec la présence de certains personnages, et les nombreuses scènes d'actions font oublier ce qui n'est au total, et comparativement au reste, qu'un léger défaut.

Gageons d'ailleurs que dès les premières images, la spectaculaire destruction d'Argos par le raz-de-marée que provoque le Kraken aura suffi à vous caler dans votre fauteuil et à vous entraîner sans réserve dans l'aventure. Ce à quoi aura contribué largement la magistrale musique de Laurence Rosenthal.

En un mot, deux heures d'émerveillement, de spectacle, et du spectacle intelligent. Enfin du vrai cinéma !

Bertrand Borie

(*) Nous ne reviendrons pas sur l'adaptation de la légende, dont nous avons déjà largement défendu l'esprit et les modalités dans le n° 17 de l'E.F., et sur laquelle Harryhausen, nous apporte dans ce numéro quelques ultimes précisions — auxquelles nous nous empressons de souscrire.

U.S.A. 1980 - *Production :* A. Charles H. Schneer Production-M.G.M. *Prod. :* Charles H. Schneer et Ray Harryhausen. *Réal. :* Desmond Davis. *Prod. Ass. :* John Palmer. *Scén. :* Beverley Cross. *Phot. :* Ted Moore. *Dir. art. :* Frank White, Don Picton, Peter Howitt, Giorgio Desideri, Fernando Gonzalez. *Mont. :* Timothy Gee. *Mus. :* Laurence Rosenthal. *Son :* Robin Gregory. *Déc. :* Harry Cordwell. *Maq. :* Basil Newall, Connie Reeve. *Masques :* Colin Arthur. *Cost. :* Emma Porteous. *Cam. :* Mike Roberts. *Effets spéciaux :* Ray Harryhausen. *Prises de vue sous-marines et aériennes :* Egil S. Woxholt. *Assistants de Ray Harryhausen :* Jim Danforth, Steven Archer. *Miniatures :* Cliff Culley. *Blue screen :* Dennis Bartlett. *Construction des personnages réduits :* Janet Stevens, Colin Chilvers. *Dir. de prod. italien :* Mario Pisani. *Dir. de prod. espagnol :* Luis Roberts. *Int. :* Laurence Olivie (Zeus), Claire Bloom (Hera), Maggie Smith (Thetis), Ursula Andress (Aphrodite), Jack Gwillim (Poseidon), Susan Fleetwood (Athena), Pat Roach (Hephaestus), Harry Hamlin (Persée), Judi Bowker (Andromède), Burgess Meredith (Ammon), Sian Philips (Cassiopée), Flora Robson, Anna Manahan, Freda Jackson (les trois sorcières aveugles), Neil McCarthy (Calibos), Tim Pigott-Smith (Thallo), Donald Houston (Acrisios), Vida Taylor (Danae). *Dist. en France :* C.I.C. 118 mn. Metrocolor. Dolby Stéréo.

entretien avec Ray Harryhausen

La sortie du dernier film dont Ray Harryhausen ait réalisé les effets spéciaux est l'occasion pour nous de faire une nouvelle fois le point sur cette superproduction, qui ne déçoit point les espoirs qu'on avait pu mettre en elle. Le Maître était sans nul doute le mieux placé pour cela ! Aussi s'est-il, avec sa coutumière affabilité, confié à nous sur les ultimes détails de son travail. Et sur quelques autres bien sûr...

Quand on voit vos films, on a d'abord l'impression de se trouver face à de simples divertissements. Pourtant, avec certains, comme **Le choc des Titans**, *on a le sentiment qu'ils vont plus loin. Est-ce votre intention ?*

Oui. Il est sûr que quand on parle de Sinbad, on pense immédiatement aux enfants. Mais cela ne signifie pas que de tels films ne sont pas aussi destinés aux adultes. Il y a différents niveaux dans mes films : on peut parfois y trouver, par-delà le spectacle, des aspects philosophiques ou religieux. **Le choc des Titans**, par exemple, est très imprégné des aspects spirituels de la civilisation grecque. **Le voyage fantastique de Sinbad** abordait le problème de la réincarnation. A l'inverse, il est certain qu'un film comme **La vallée de Gwangi** n'était dans l'ensemble qu'un pur divertissement.

Vous n'avez jamais songé à faire un film d'horreur ?

Si. Il faut pour cela trouver un scénario original qui se prête au type d'effets spéciaux que nous pratiquons. Le plus curieux, vous savez, c'est que mes films sont souvent classés dans l'épouvante et l'horreur, ce qui ne laisse pas d'être, comparativement, assez amusant... C'est vrai que certains de mes monstres sont parfois effrayants, mais je n'ai jamais fait de films d'épouvante !

Certaines de vos figurines vous ont-elles posé des problèmes particuliers ?

Oui, surtout Méduse, dont les serpents s'agitent indivisuellement sur la tête pendant que tout le corps s'anime. Mais il y a eu aussi Dioskilos, dont il m'a fallu étudier les mouvements des deux têtes et des jambes afin que, morphologiquement parlant, ces mouvements soient plausibles, cohérents. Et puis le mélange, d'un plan à un autre, entre Calibos-acteur et Calibos-figurine n'est pas toujours allé de soi... Ajoutez à cela quelques animations secondaires, comme la fourrure de certaines créatures — c'était déjà le cas avec le tigre géant de **Sinbad et l'œil du tigre !** La fourrure — celle de Dioskilos était en lapin de Sibérie — pose toujours des problèmes, car chaque fois qu'on touche la figurine, on touche à cette fourrure. Cela contribue, sans qu'on s'en rende compte de façon consciente, à donner un côté saccadé à l'animation. C'est aussi, remarquez, ce qui faisait le charme du premier King-Kong, par opposition au second, où un acteur jouait dans une peau de bête. Tout le problème de l'animation, c'est la lenteur du travail. Dans une scène comme celle où Jason affrontait les squelettes, il m'est arrivé de ne tourner que treize ou quatorze images en un jour. Résultat, la séquence a exigé quatre mois et demi de travail ! Et puis vous avez tous les problèmes que pose la combinaison de cette animation avec les comédiens. Car, contrairement à certaines compagnies qui construisent des créatures en proportion avec la taille des acteurs, nous, nous réduisons les acteurs à la taille de la créature... (rires).

Et en particulier, comment orchestrez-vous les combats ?

Nous faisons appel à un cascadeur italien, ancien champion olympique, Fernand Pozzi, qui, d'après les dessins des maquettes, des situations, imagine une « chorégraphie » possible. Puis il apprend aux comédiens celle-ci — cela peut demander jusqu'à quatre ou cinq semaines, y compris le maniement des armes. Pour préparer un combat comme celui contre Kali, il lui avait fallu se faire aider par deux autres cascadeurs.

Tout est donc prévu au départ pour le travail du réalisateur...

En un sens, oui, mais avec sa collaboration. Son rôle, ainsi, n'est pas diminué. Et cette préparation de détail est nécessaire, indépendamment de toutes les garanties de qualité qu'elle offre, parce que c'est lorsque des idées viennent s'ajouter « sur le tas », au beau milieu du tournage, que, dans ce type de film, le budget se met à monter en flèche par rapport aux prévisions.

Avez-vous déjà songé à faire un film constitué uniquement d'animations ?

Non, car je ne crois pas que la seule présence de modèles réduits pourrait suffir à maintenir l'intérêt des spectateurs pendant deux heures — en dehors, peut-être, de quelques fanatiques.

Quelle a été votre collaboration avec le scénariste Beverly Cross ?

C'est un homme très imprégné de la culture et de la civilisation grecques, de par ses études en particulier. Il a notamment travaillé sur **Jason**. C'est lors d'un séjour en Grèce que l'idée lui était venue d'adapter la légende de Persée et Andromède. Il nous parla alors de l'adaptation à laquelle il songeait, de tous les développements visuels auxquels elle se prêtait. Nous y avons introduit de concert un certain nombre d'autres idées. Ensuite, nous avons travaillé, lui et moi, chacun de notre côté, et, pour bâtir l'histoire, je me suis attaché à créer les séquences pour lesquelles je pensais pouvoir donner le meilleur de moi-même, en ce qui concernait l'animation. Puis nous nous sommes concertés. Cela a vraiment été un très gros travail de collaboration, mené dans l'harmonie la plus totale. Enfin, il a fallu trouver l'argent...(*)

La plupart des éléments étrangers à la légende grecque sont la source d'effets spéciaux (Pégase, Dioskilos etc.). Est-ce vous qui les avez voulus ?

En un sens, oui, mais pas seulement moi. Le problème était que la légende originale, à elle seule, était trop pauvre pour fournir tout un film. Il a donc fallu l'aménager, en conservant son esprit, en allant dans le sens du film. Mais, vous savez, il en avait été de même pour Sinbad, dont les différentes aventures résident également dans des récits trop pauvres pour fournir des scripts de deux heures... Nous nous sommes efforcés, dans cette optique, de rester aussi fidèles que possible à la légende : par exemple, si nous ne nous en étions tenus qu'à celle-ci, Pégase ne pouvait apparaître qu'à la fin, puisque dans cette dernière, il naît du sang de Méduse. En faisant voler Persée, il nous permettait une certaine fidélité à cette légende, et la fin respecte, au second degré, la vérité profonde de celle-ci, en faisant renaître Pégase de la tête de Méduse que le héros jette à la mer.

Le Kraken, par contre, n'appartient pas du tout à la légende...

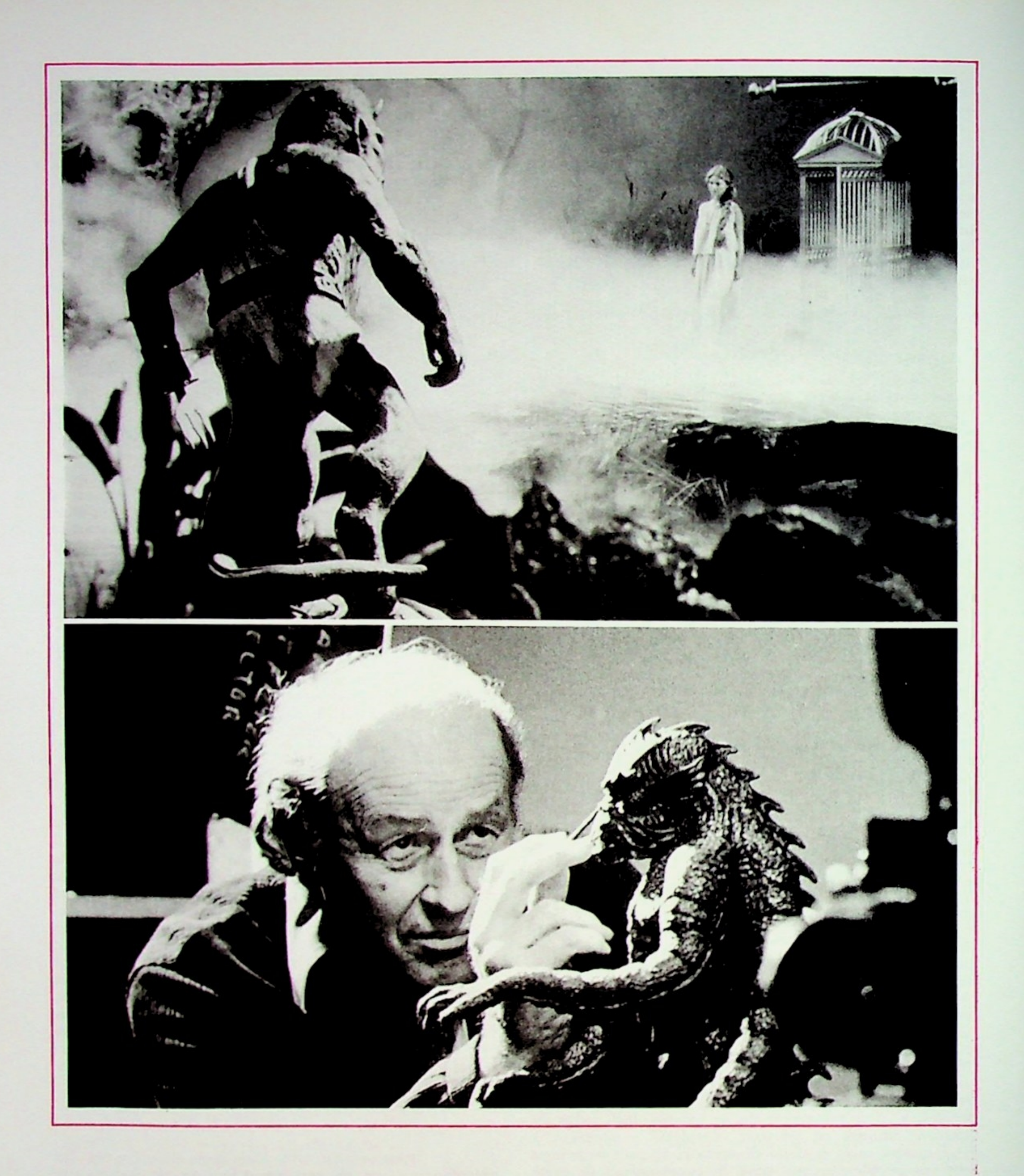
De façon précise, non. Mais cette dernière est des plus floue au sujet du sacrifice d'Andromède, puisqu'elle ne parle que du « monstre de la mer ». Vous pouvez donc imaginer tout ce que vous voulez, un poisson géant, une pieuvre... ou le Kraken !

Ce monstre est appelé « le dernier des Titans », ce qui était déjà le cas de Thalos, dans **Jason**. *N'est-ce pas une contradiction ?*

En apparence seulement. Vous savez que presque toutes les légendes présentent des variantes parfois

---

(*) Pour toutes ces questions, ainsi que des compléments d'information sur la réalisation technique de certains trucages, nous renvoyons à notre long article paru dans l'E.F. n° 17.



contradictoires. Deux versions d'une même réalité légendaire est chose courante, dans les textes comme dans les traditions.

Une séquence particulièrement réussie est celle du raz-de-marée sur Argos. C'est la première fois, pratiquement, que vous vous exercez à ce genre de scène...

Pratiquement, mais pas complètement. Nous avions déjà un très violent tremblement de terre dans **Un million d'année avant Jésus-Christ**. Il avait d'ailleurs fallu le réaliser avec des moyens fort réduits. Personnellement, j'aime les désastres. J'ai déjà détruit, par d'autres moyens, New York, San Francisco, Washington et Rome... Maintenant c'est le tour d'Argos ! (rires). Mais, pour parler sérieusement, il est vrai que la destruction d'Argos est à certains égards quelque chose de nouveau pour moi. Nous avons tourné toutes les séquences de maquettes en une semaine. Il y avait quatre maquettes, et nous avons filmé à 96 images par seconde, de façon à donner l'impression du raz-de-marée. L'ensemble a été filmé avec deux caméra. Puis nous avons introduit les gens par le procédé de travelling matte, en chronométrant leurs gestes de façon qu'il paraissent réagir avec réalisme. Rassurez-vous... nous n'avons noyé personne ! (rires)

Et toutes vos créatures sont-elles de la même taille ?

Dans l'ensemble, oui.

Cela ne vous est-il jamais arrivé de reproduire pour certains plans une partie seulement de leur anatomie, grossie ?

Très rarement. Les pieds, dans le cas de Talos, par exemple. Mais en général, il n'y a qu'une seule figurine.

La séquence du Kraken peut décevoir par sa relative brièveté...

Elle était plus longue à l'origine. Mais il a fallu procéder à des coupures, pour rendre la fin plus vive, pour maintenir le rythme de l'action.

Et comment avez-vous élaboré la physionomie de Méduse, qui est très originale ?

Cela a été un long travail. J'ai d'abord commencé par m'inspirer de certaines statues, comme celle de Benvenuto Cellini. Mais dans la légende, Méduse apparaît comme une femme normale, voire attirante dans certains cas — en dehors de sa chevelure de serpents. Il m'a semblé que cela n'était pas suffisamment dramatique : de là son corps serpentin. Après tout, une déesse avait bien changé ses cheveux en serpents. Pourquoi ne pas étendre la métamorphose à la partie inférieure du corps ? Le tout reste, vous le voyez, de conserver l'esprit de la légende. Et je crois que la scène est merveilleusement servie par la musique de Laurence Rosenthal.

Pourquoi ce compositeur ?

Il avait composé quelques excellentes partitions, comme **Becket** ou **Meteor.** Et son travail pour **Le choc des Titans** me paraît en tout point remarquable. Ce que je déplore, c'est qu'en 1981, si peu de critiques accordent de l'attention à la musique des films et que celle-ci passe si souvent autant inaperçue, alors que, notamment dans un film comme **Le choc des Titans,** son importance est capitale. Sans elle, le film perd toute une part de son impact. Beaucoup de musiques de films, comme celle-ci, démontrent une colossale capacité de créativité chez leurs auteurs, indépendamment de leur talent propre.

En combien de temps l'a-t-il composée ?

C'est difficile à dire. Il a travaillé assez rapidement, mais nous avons eu la chance d'avoir des sessions d'enregistrement espacées — jusqu'à quinze jours parfois entre chaque — de sorte que nous avons pu apprécier petit à petit sa musique, et qu'il a pu l'élaborer en fonction de ce que nous lui demandions. Avec lui, cela n'a pas posé de problèmes, mais ce serait parfois bien utile pour éviter des dépenses excessives, car un gros orchestre coûte très cher. Pour **Le monstre des temps perdus,** par exemple, la première musique ne convenait absolument pas. Il a fallu tout recommencer !

La présence de Bubo — une sorte de robot — pourra paraître à certains quelque peu anachronique. Qu'en pensez-vous ?

Oui, c'est un robot, n'ayons pas peur de le dire, mais il n'est pas anachronique ! Le concept de robot appartien à la mythologie. Thalos était un robot — ou, si vous préférez, un homonculus. Héphaïstos façonnait des statues de bronze des autres dieux. Songez au Golem ! Reprenez les mythologies, et vous verrez que l'idée de robot y existe, même si elle ne connaît pas une concrétisation technique conforme à l'idée moderne. De plus, la chouette est, en tant qu'animal, l'attribut d'Athéna. Alors bien sûr, certains, en particulier des critiques, remettront en question l'idée, feront même des rapprochements avec R2D2... C'est toujours possible ! L'important, avec Bubo, c'est que sans trahir l'esprit de la légende, elle nous a permis d'introduire le côté humoristique qui nous paraissait nécessaire pour rendre le film plus vivant, plus humain, plus crédible — la mythologie grecque ne manque pas d'humour elle non plus ! Et cela dans la mesure où nous voulions que l'aventure proprement « humaine » demeurât quant à elle dramatique. Ce n'a été en auccun cas une façon de « moderniser » la légende — loin de nous une telle idée ! Les robots appartiennent à l'univers mythologique, ce qu'on ignore souvent. Prenez la statue du **Voleur de Bagdad,** par exemple...

La superposition de deux effets spéciaux — comme Pégase et le Kraken — vous a-t-elle posé des problèmes particuliers ?

Oui, bien sûr. Car il faut les réaliser séparément. Pour la scène finale, par exemple, Pégase a été filmé d'abord, car c'est en fonction de lui qu'il faut faire réagir le Kraken.

Mais ne risque-t-on pas de perdre chaque fois un peu de la qualité de l'image ?

Non, à condition que vous puissiez très bien reproduire le film dans le travelling matte. Il n'est pas rare, vous savez, de faire ce genre de manipulation jusqu'à trois ou quatre fois pour des trucages apparemment plus simples.

On peut penser qu'avec chaque film, vous essayez de vous surpasser, de faire autre chose. Qu'est-ce que **Le choc des Titans** *vous a apporté sur ce plan ?*

En fait, il s'agit moins de progresser que de faire quelque chose de différent. C'est parfait si, en même temps, vous pouvez faire « mieux ». Mais le fond de l'affaire, c'est que chaque film, de par son sujet, pose de nouveaux problèmes. La séquence de Méduse, avec la complexité de la figurine et des éclairages, a constitué, ce me semble, quelque chose de plus que ce que j'avais fait jusqu'à présent. Mais la surenchère ne peut être notre règle. Se surpasser, c'est plutôt le problème de ceux dont les effets spéciaux reposent essentiellement sur la technologie et progressent avec celle-ci.

Les techniques vidéo ne peuvent-elles pas vous servir ?

Si, dans un cas très précis : pour revoir ce qui a été fait plus rapidement que grâce aux techniques normales de développement, qui peuvent demander jusqu'à deux jours. Mais du point de vue des effets spéciaux proprement dit, cela ne peut m'être utile. Tout d'abord, c'est incompatible avec l'animation image par image. S'ajoute d'autre part un problème de qualité. Avec les quelques 825 lignes de la reproduction vidéo, l'élargissement en 35 mm donne un résultat déplorable. Quand on aura atteint 2700 lignes, ce sera, sur ce point, un autre problème. Mais tout n'aura pas été résolu, il s'en faut de beaucoup.

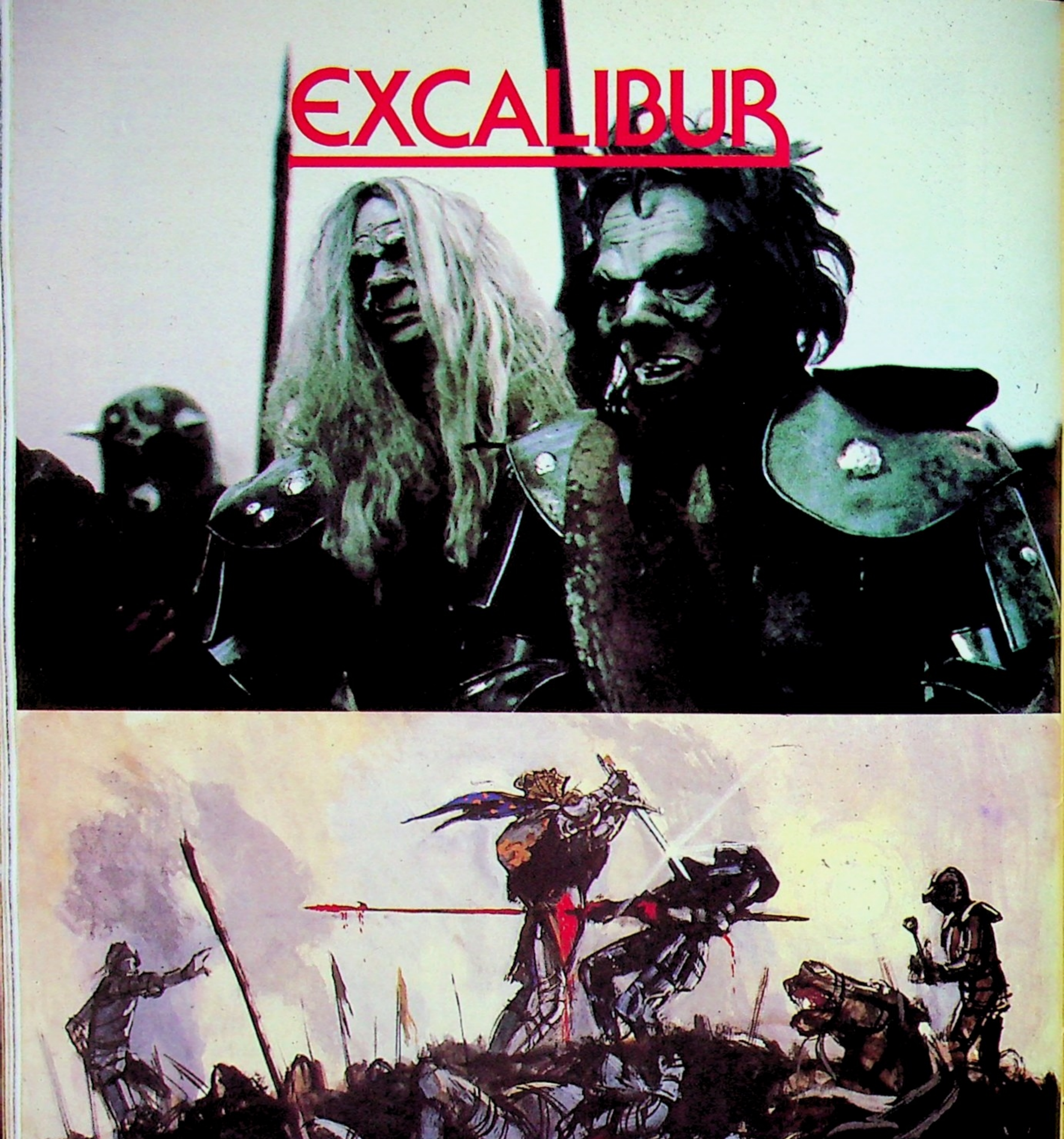
Verra-t-on un jour un film sur vos effets spéciaux, ou bien sont-ils secrets ?

Oui, c'est vrai, j'ai la réputation d'être très secret... (rire) Mais il y a à cela une raison. C'est comme un magicien : si vous voyez comment il parvient à couper en deux sa partenaire sur scène, vous n'y croyez plus ; à la limite, cela ne présente plus d'intérêt. C'est une mode que de fournir de longs et copieux commentaires sur les effets spéciaux des films et c'est à mon sens bien regrettable. Il n'y a plus de magie. Cela n'est plus qu'une « technique ». Un film de télévision a toutefois été réalisé, **Man, Myth and Titans,** raconté par Burgess Meredith, dans lequel j'explique quelques trucages, quelques techniques de base du **Choc des Titans.** Mais au niveau élémentaire, ces techniques sont finalement très classiques.

Et quel est votre prochain projet ?

Eh bien, il y a toujours ce **Sinbad sur Mars,** dont je vous ai plusieurs fois parlé lors de nos précédentes rencontres — je ne sais pourquoi, ce titre a le don d'amuser les gens (rires)... Mais ce sujet rencontre actuellement des problèmes de script. Par ailleurs, l'univers mythologique étant sans doute celui qui offre le maximum de possibilités en matière d'effets spéciaux à trois dimensions, il se peut que le prochain soit plutôt un film du type du **Choc des Titans.** Envisager une autre production de ce genre après **Jason** était impossible car nous arrivions à l'époque où, hélas !, le « peplum » était en pleine régression. Maintenant c'est différent. Tout dépend donc en grande partie de l'accueil que recevra **Le choc des Titans.** Celui-ci remporte pour l'instant un grand succès, mais il est encore trop tôt pour en parler.

Propos recueillis par **Bertrand Borie et Robert Schlockoff**


EXCALIBUR

« Table Ronde » autour d'Excalibur : Katrine Boorman (Ygraine), Cherie Lunghi (Guenièvre) et Paul Geoffrey (Perceval).

Comment faire pour ne plus savoir où donner de la tête ? C'est très simple : prenez à votre droite Cherie Lunghi et à votre gauche Katrine Boorman, et, à la croisée de leurs espiègles regards pleins de féminité et de charme, face à leurs radieux sourires, vous croirez que le paradis s'est un instant ouvert à vous. Pour peu que se dresse au milieu, apportant sa note de gravité, l'imposante stature de Perceval, vous pourrez un instant penser que, sous les doux auspices de Guenièvre et d'Ygraine, la Table Ronde vous accueille. Le temps d'une conversation amicale autour d'un verre ? Pourquoi pas ? Peut-être, après tout, contient-il du Nectar... Peut-être aussi n'est-ce qu'un rêve... le temps de mieux connaître quelques dessous du rêve...

Katrine Boorman, pouvez-vous parler de votre formation jusqu'à Excalibur, *qui est, je crois, votre premier rôle important ?*

K.B. : Mes parents n'avaient jamais fait grand chose pour m'inciter à être comédienne, et j'étais venu en France pour y apprendre... la cuisine. Mais le démon devait être en moi. J'ai rencontré beaucoup de gens du spectacle, je me suis retrouvée finalement à suivre un petit cours de théâtre au Châtelet, avant de m'inscrire à celui d'Andréas Voutsinas. J'ai eu là l'occasion de participer à quelques petits films d'étudiants. C'est alors que mon père m'a un jour appelée — il y a un plus d'un an — pour me dire qu'il ne trouvait personne qui corresponde au rôle d'Ygraine : il ne manquait pas, certes, de bonnes actrices ; mais il n'en trouvait aucune qui fût physiquement le personnage — du point de vue de l'âge en particulier. J'étais un peu surprise mais je me suis lancée...

Cherie Lunghie et Paul Geoffrey, vous avez par contre une expérience du théâtre. Aux uns comme aux autres, un film comme Excalibur *pouvait paraître, par ses dimensions, quelque chose de neuf — c'étaient pour tous deux vos débuts au cinéma. Ne vous êtes-vous pas sentis un peu noyés dans un tel projet ?*

P.G. : Non, pas vraiment, car, vous savez, il y a une contre-partie par rapport au théâtre, c'est que vous êtes moins obligé de vous « concentrer », même si ce sont des rôles dont le contenu s'apparente à ceux que vous pouvez jouer au théâtre.

C.L. : Et en un sens, vous devez travailler de façon plus subtile, plus nuancée, ce qui rend l'expérience plus passionnante. Alors il est vrai qu'au théâtre, l'acteur est plus en vedette que dans une production de ce genre — j'entends : du point de vue de sa place dans l'entreprise, pas du point de vue du rôle. Mais ce n'est pas un problème. C'est simplement un travail différent.

K.B. : Pour moi, le problème se posait un peu différemment. Depuis mon plus jeune âge, ma sœur et moi avions assisté au tournage des films de mon père. Nous apparaissions même souvent comme figurantes, nous le voyions travailler sur ses films après le tournage. Alors, si vous voulez, j'étais déjà habituée à son style, à ses méthodes. Ce n'était pas quelque chose de réellement nouveau pour moi. Dans mon cas, c'est plutôt le théâtre qui constitue une nouveauté.

Et comment se passe le travail avec John Boorman ?

P.G. : Ce qui est remarquable, c'est son honnêteté artistique. Si vous éprouvez une difficulté devant telle ou telle réplique, tantôt, certes, il vous dira qu'il tient à elle comme elle est, mais dans bien des cas, il vous laissera une marge d'interprétation. Il sait créer pour ses comédiens un climat de sécurité. C'est un plaisir de travailler avec lui, car sait vous aider...

C.L. : Et il est très souple.

P.G. : Oui, c'est exactement le mot : très « souple ».

◄ *Dessin de production.*

Et vous-même, Katrine Boorman, le fait de travailler avec votre père a-t-il pesé sur vos relations avec le reste de l'équipe ?

K.B. : Au début, ce genre de situation est toujours un peu gênant, parce que votre présence ne paraît pas aussi « naturelle » que celle des autres comédiens. Mais dès que le travail a commencé, que tout le monde a vu que je prenais ma tâche autant au sérieux que les autres et que mon père ne m'accordait pas le moindre régime de faveur — je vous l'ai dit : mon apparition n'était pas quelque chose de « prémédité » — le climat n'a posé aucun problème. Là où cela va mal, c'est quand vous paraissez être une enfant gâtée. Ce n'était pas le cas. C'est d'ailleurs pour cette raison que ce tournage a représenté une expérience très enrichissante pour moi.

Cherie Lunghi : Guenièvre est un personnage complexe: presque un peu frivole dans les premières scènes, avec un côté magicienne — l'histoire du gâteau. Puis elle est reine, et chez elle l'adultère, loin d'être un péché, n'est que l'expression de la puissance de l'amour. Comment avez-vous ressenti le personnage, et qu'avez-vous essayé de traduire en lui ?

C.L. : La première choise que j'ai voulu éviter, c'est de faire de Guenièvre — ce qui pourrait être une façon de la voir — une sorte d'archétype de la tentatrice quasi-diabolique. Le mythe la situe un peu à cet échelon, preque comme Eve dans la Bible. Je me suis efforcée, en accord avec John Boorman, de montrer en elle une femme guidée par une passion qui la dépasse, par des instincts qui n'ont pu s'extérioriser. Rien, chez elle, n'est prémédité : tout est spontanéité, fraîcheur en quelque sorte, et c'est sous cet angle qu'elle réagit. Ce que j'ai essayé de traduire, c'est que finalement, les différentes étapes de sa vie sont une perpétuelle découverte de l'existence, et son apprentissage même.

Vous avez donc travaillé en accord avec John Boorman...

C.L. : Oui, ce qui n'a pas posé de problème, puisque nos conceptions du personnage concordaient dans l'ensemble...

Quand vous avez lu le script, vous êtes-vous sentie en « sympathie » immédiate avec le personnage ?

C.L. : Non, pas « immédiate » : c'est très rare que cela arrive. Quelles que soient les similarités de conception, quand vous prenez un rôle, c'est toujours, au début, comme si vous rencontriez quelqu'un d'autre. Mais ce qui peut arriver, et ce fut le cas avec Guenièvre, c'est que vous trouviez en lui nombre d'éléments que vous ressentez vous-même.

Paul Geoftroy, vous campez un personnage qui évolue considérablement dans l'histoire : du simple écuyer au chevalier, et même au chevalier « saint », prédestiné à accomplir jusqu'au bout, et victorieusement, la quête du Graal, vous êtes le dernier survivant de la Table Ronde. Que représentait pour vous ce personnage ? Traduire cette évolution vous a-t-elle posé des problèmes ?

P.G. : Dans la légende, Perceval est un personnage à part : son père et son frère, tous deux chevaliers, ont été tués, et sa mère l'a emmené dans la forêt pour le tenir à l'écart du monde. C'est quand il rencontre Lancelot en chemin qu'il comprend tout ce que représente la chevalerie. Ce n'est pas un être « sauvage », mais un homme « naturel », qui a le sens inné du bien et du mal. Ce n'est pas exactement le chevalier « sans peur et sans reproche », mais il est vrai qu'il ne craint rien. La quête du Graal symbolise chez lui l'expérience humaine et, à certains égards, l'aptitude à concilier les aspects féminins et masculins de tout individu. S'il parvient au terme de sa quête, c'est parce qu'il échoue une première fois et ne craint pas de reconnaître cet échec.

Ygraine aussi est un personnage particulier, en ceci qu'il est pratiquement inconnu du grand public, contrairement à Lancelot, Guenièvre, Arthur, Perceval, qui sont des figures de légende — le public a donc d'eux une idée préconçue, plus immédiate. Cela vous a-t-il aidé, Katrine Boorman, en vous permettant de forger une interprétation plus personnelle du rôle ?

K.B. : Ce que vous dites du personnage est tout à fait vrai. Mais dans le scénario, la conception que mon père avait d'Ygraine était déjà très précise, donc ma liberté d'actrice n'était pas totale. Je devais me conformer à son idée, d'autant qu'il était beaucoup plus que moi imprégné des légendes de la Table Ronde. Sa vision du personnage s'intégrait dans l'ensemble, participait à son unité. Une interprétation trop personnelle de ma part eût risqué de briser l'unité. C'est peut-être plutôt à lui, au niveau de l'élaboration du script, que le fait qu'Ygraine fût peu connue a pu servir. Ceci dit, nous avons discuté ensemble du personnage, comme cela a été le cas pour tout le monde, et le visage sous lequel il apparaît est bien entendu le fruit d'une confluence d'idées.

Vous-même, comment ressentiez-vous le personnage ?

K.B. : Je crois qu'Ygraine est le type même du personnage tragique, dans ce sens que sa destinée lui échappe, et qui plus est, à son insu. C'est une victime, un jouet. Elle est impuissante.

Comment s'est déroulé le tournage de votre danse ? Aviez-vous une formation de danseuse ?

K.B. : Non, je n'avais jamais fait de danse ; j'avais simplement suivi quelques cours d'expression corporelle. Par contre, pour le film, j'avais un excellent professeur, Anthony Van Laast. Mon père lui avait demandé une danse séduisante, sensuelle, mais qui n'entrât pas dans un type de chorégraphie connu. Et la musique de Trévor Jones a beaucoup aidé à cette séquence...

Votre costume y est très étrange, cette sorte de filet...

K.B. : Bob Ringwood, le responsable des costumes, est très jeune — il a vingt-huit ans, je crois — et il déborde d'imagination. Le problème de cette robe, fabriquée avec de la corde, c'est qu'elle était très lourde...

On a vraiment l'impression que John Boorman a voulu sortir des sentiers battus dans cette scène...

K.B. : Oui. Il a voulu montrer, je crois, que dans de tels moments de l'existence, à cette époque où la femme jouait un rôle secondaire, subalterne, elle était vouée à obéir à l'homme. On peut supposer qu'Ygraine a été mariée très jeune — quatorze ans peut-être, si l'on songe à l'âge de la petite Morgane. C'est une jeune femme fragile, apeurée, qui dépend toujours de son mari, attend ses ordres. Et spontanément, immédiatement, elle lui obéit lorsqu'il lui demande de danser.

Vous avez donné un côté presque lascif à cette danse... En la voyant, il me semble qu'on ne peut s'empêcher de songer à Salomé : la danse incarne une sorte de tentation, qu'elle soit voulue ou non, ici...

K.B. : C'est vrai en un sens, peut-être parce que sans entrer dans un registre précis, cette danse a un côté oriental. Anthony Van Laast connaît à la perfection tous les types de danses et a composé un mélange qui n'en repose pas moins sur des bases éthniques très véridiques. Et justement, l'un des principaux conseils qu'il m'avait donnés, en dehors de la technique proprement dite, c'était de me laisser conduire par la danse, par son pouvoir émotionnel, sensuel...

Y a-t-il eu pour chacun de vous des scènes particulièrement difficiles ? Par exemple, Cherie Lunghi, la scène dans la grotte, avec Lancelot, qui contient nombre d'effets spéciaux ?

C.L. : Non pas tellement, car tous les deux, nous sommes juste « posés » là. Nous ne jouons finalement aucun rôle. Par contre, la scène d'amour dans la forêt, ne m'a pas laissé un bon souvenir. Non parce qu'il a fallu tourner nus, mais parce qu'il faisait un froid de canard (rires) et que pour le confort...
P.G. : Oui, là, j'avoue qu'il leur a fallu faire preuve de beaucoup d'héroïsme... !
C.L. : Oh, vous savez, c'est ce genre de situations dans lesquelles il faut savoir rire. Finalement, cela a peut-être été dur, mais en même temps, assez amusant. D'un certain point de vue du moins...

Et vous, Paul Geoffrey, je pense qu'une scène comme celle du champ des pendus n'a dû guère être facile...

P.G. : En un sens... Le problème, c'est que le sentiment des difficultés, vous le ressentez, assez curieusement, de façon rétroactive. Rarement sur le moment : vous savez ce que vous avez à faire, et vous le faites. L'intérêt de ce genre de film, surtout avec un réalisateur comme Boorman, c'est qu'on est tellement dans le film, qu'on s'imprègne tellement de l'action, que dans l'instant, on ne fait pas attention aux problèmes qui se posent.

Et pour vous, Katrine Boorman, des scènes difficiles ?

K.B. : Une surtout, pour des raisons en partie indépendantes de notre volonté : celle où Merlin vient prendre le bébé. La première difficulté n'avait rien à voir avec les personnages : nous avions trois bébés ; l'un avait de la fièvre, un autre criait sans arrêt et le troisième avait des rages de dents ! L'ambiance était plutôt surexcitée ! Il a fallu finalement se résoudre à les laisser crier, à tourner en muet et à enregistrer le son après. L'autre difficulté était plus personnelle : je suis très jeune, je n'ai jamais eu d'enfant, et se mettre exactement dans la peau d'une mère à qui on arrache son enfant à peine né n'était pas d'emblée évident. C'est ce genre de situation où tous les conseils et toute votre imagination ne peuvent remplacer le vécu sentimental. Heureusement, l'instinct joue...

D'autant que vous ne trouviez pas de répondant chez les autres personnages : autant votre réaction est violente, excessive, autant Uther se contient et Merlin a la froideur du calculateur qui parvient à ses fins...

K.B. : C'est très vrai. Il fallait que ma réaction soit en effet très viscérale, sans pour autant paraître théâtrale — et donc artificielle, voire ridicule, par comparaison avec celles des autres protagonistes de la scène. C'est typiquement le genre de séquence où il faut être quelqu'un d'autre que soi-même... Notez qu'il y a parfois le hasard qui vous aide : nous avons tourné plusieurs fois cette scène, et d'autres rushes étaient plus valables à certains égards que celui qui a été conservé. Mais dans celui-ci, il s'était produit quelque chose de fantastique, pour le renèdre crédible, et que nous ne pouvions délibérément obtenir, vu l'âge des enfants : instinctivement, le bébé que je tenais dans mes bras s'est accroché à mes cheveux. C'était *le* geste qui, à lui seul, donnait à la scène une force réelle. Et cela m'a beaucoup aidé.

Et pour le tournage des scènes de bataille, comment cela s'est-il passé ?

K.B. : Mon père était secondé par William Hobbs, qui réglait les combats. Ceux-ci ont été répétés, les acteurs ont été entraînés pendant deux mois, en Irlande. Tout a été travaillé quotidiennement, dans les moindres détails. Mais mon père était tout le temps présent pour dire ce qu'il voulait exactement, particulièrement pour le réglage des duels dans lesquels doit s'exprimer la personnalité des antagonistes. et le tournage lui-même a été très impressionnant...

Pourquoi ?

P.G. : Les armures étaient en aluminium, c'était une réelle protection, et donc les scènes n'étaient pas vraiment dangereuses à tourner, mais c'est tout de même un miracle qu'il n'y ait pas eu de blessés sérieux.

Les armes étaient en « dur » ?

P.G. : En fibre de verre... Seule Excalibur était en métal.

La brutalité des combats n'était donc pas feinte... ?

P.G. : Non, et ce sont les comédiens qui s'affrontent, jamais des doublures...
C.L. : D'ailleurs, s'il est vrai qu'il n'y a jamais eu d'accident réel, on peut dire que chaque jour du tournage de ces scènes a coûté son prix de pansements et de bandages divers...
P.G. : Oui... Mais ce n'était jamais très sérieux... La preuve : nous sommes encore là !

Propos recueillis et traduits par
Bertrand Borie

EFFROI

par Gilles Polinien

U.S.A. 1979 - *Production :* Laloggia Pictures. *Prod. :* Frank Laloggia, Charles M. Laloggia. *Réal. :* Frank Laloggia. *Prod. Ex. :* Charles M. Laloggia. *Scén. :* Frank Laloggia. *Phot. :* Fred Goodich. *Dir. art. :* Carl Zollo. *Mont. :* Edna Ruth Paul. *Mus. :* Frank Laloggia, David Spear. *Son :* Mary Jo Devenney. *Maq. :* Richard Jay Silverthorn. *Effets sonores :* Peter Kuran. *Effets photographiques :* Jon Seay, Jérôme Seven. *Animation :* Chris Casady. *Effets pyrotechniques et animation spéciale :* Susan Turner. *Sup. des effets optiques :* Robert Brown. *Effets spéciaux photographiques :* John Eggett. *Int. :* Stefan Anrgrim (Andrew), Elisabeth Hoffman (l'Archange Michel/Margaret Buchanan), Kathleene Rowe Mc Allen (l'Archange Gabriel/Julie), Frank Briney (Père Daly), Daniel Eden (Tony), Jack Holland (l'Archange Raphaël/Père Damon), Barry Cooper (Mr Williams), Alice Sachs (Mme Williams), Paul Haber (Mark), Roslyn Gugino (Marie), Joe Laloggia (l'ivrogne), Michael Paul Richard (Brian Coughlin), Bill Brown (Mary Tomassetti). *Dist. aux U.S.A. :* Avco Embassy. *Dist. en France :* Les Films Jacques Leitienne. 93 mn. Couleurs par Movielab.

A une époque où le genre fantastique est dominé par la présence de maniaques, psychopathes et autres tueurs en cavale, la sortie de **Fear No Evil** sur nos écrans paraît presque anachronique, et pourtant le premier long métrage de Frank LaLoggia (27 ans) n'est pas une ressucée des succès de ces dix dernières années mais bien au contraire un prototype à la fois classique et précurseur que l'on pourrait qualifier de film « gothique new-wave ».

D'un scénario empreint de réminiscences à **La malédiction, l'Exorciste, Carrie** et **La nuit des morts-vivants**, le réalisateur a tiré, paradoxalement, un film qui ne ressemble à aucun autre. A l'inverse des titres ci-dessus qui prédisent à plus ou moins brève échéance l'avènement du Malin et l'impuissance de l'homme face aux forces diaboliques, **Effroi** est porteur d'un message d'espoir dans la mesure où il prouve que le Mal peut être vaincu grâce à la foi et la moralité religieuse. Idée courageuse en cette fin de siècle où l'Eglise perd tous les jours du terrain face à la science. Cela n'empêche pas qu'un sentiment de vulnérabilité continue de stagner dans l'esprit du pauvre mortel pour qui le duel Bien/Mal, décrit par le film, est du ressort, non pas humain, mais divin : seuls les archanges peuvent anéantir le Mal...

Ce dernier est personnifié par Andrew, un garçon d'apparence fragile, qui inspire un sentiment étrange où se mêlent attirance et rejet. Cette double facette du personnage constitue un piège auquel l'esprit le plus raisonné se laisserait facilement prendre, car c'est justement dans la ruse que réside la force du démon.

Associer le rythme moderne des Talking Heads, Sex Pistols et B-52's à des décors d'un autre temps, rendus encore plus irréels et angoissants par une photo très travaillée, relève d'un pari fort audacieux, tout comme la scène d'amour/viol, stylisée et abstraite, réunissant/opposant l'archange Gabrielle à Andrew, ou bien ce parallèle étonnant — et osé — entre une reconstitution de la Cène, où le Christ entouré de ses apôtres bénit le pain et le vin (la chair et le sang), et les images d'un Lucifer écumant, rejoint par ses disciples, les morts, rappelés des ténèbres pour aller répandre le sang !

Outre son interprétation convaincante, **Effroi** est considérablement aidé par des effets spéciaux optiques surprenants réalisés par une équipe, Visual Concept Engineering, qui a déjà travaillé sur **The Dark, Piranha, Airplane, Star Wars** et **Battlestar Galactica !**

La croix scintillante, les éclairs démoniaques, les faisceaux lumineux sont merveilleusement intégrés à l'image et le « bouquet final », associant le plaisir des yeux au message libérateur, contribue à placer ce film bien au-delà du simple divertissement.





MESSE NOIRE

Au terme d'un mystérieux prologue, imprécis quant à son emplacement exact dans le passé, **Evilspeak** effectue un bond spectaculaire dans le temps pour se retrouver à l'époque contemporaine, au sein d'un lycée militaire américain que rien, à première vue, ne saurait rattacher à l'effroyable conclusion de la scène précédente où, sur un rivage désert et étrange, une jeune fille victime d'une assemblée démoniaque a eu la tête tranchée.
Et pourtant, il suffit de peu de choses (est-ce le hasard ou la prédestination ?) pour que les conditions propices à l'avènement satanique annoncé dès l'ouverture se concrétisent... il suffit d'un catalyseur ; et c'est ce dont Stanley Coopersmith va justement faire office. Bouc-émissaire de ses camarades de chambrée, Coopersmith souffre en silence parce que trop faible, malgré sa corpulence, pour réagir, offrant par là même à ses « bourreaux » l'occasion inespérée de se défouler à loisir, manière d'agrémenter une éducation stricte jalonnée de sanctions... dont Coopersmith fait injustement les frais. Dès les premières minutes, le ton est donné : c'est un drame auquel assiste le spectateur impuissant, ne pouvant, par saine réaction, que s'identifier au pauvre Stanley. Il n'a pas sa place au sein de la West Andover Military Academy où se retrouvent fortes têtes et adolescents pour qui l'armée fait office de dernière chance car pas assez doués pour la vie civile. Coopersmith, lui, n'a pas été placé dans cette école par des parents prêts à payer n'importe quel prix pour devenir enfin fiers de leur rejeton au service de la patrie, non, Coopersmith est orphelin, ballotté par les hasards de la vie...
L'intérêt de cette première partie (présentation des lieux et des personnages) réside surtout dans l'interprétation poignante de Clint Howard (dans le rôle de Stanley Coopersmith), lequel parvient à transcender complètement son physique ingrat au fond duquel se cache une âme sensible et intelligente. De soumissions amères en injustices, ses regards embués de larmes, implorant compréhension et amour dans cette société dure et virile qu'est l'armée, sont autant de scènes émouvantes d'une force supérieure au plus beau des discours sur la tolérance, et que notre mémoire cinématographique n'est pas prête d'oublier. **Evilspeak**, version mâle de **Carrie**, doté d'une sensibilité exacerbée au moins égale à celle dont fit preuve De Palma pour nous faire partager l'existence difficile de son héroïne, supporte non seulement la comparaison avec ce que d'aucuns considèrent comme un classique du fantastique, mais vient, à terme, compléter le chef-d'œuvre de De Palma.
Dans ce récit de vengeance brillamment construit, d'une progression dramatique sans faille, il n'y a point de place pour la gratuité ou le remplissage. Tout s'enchaîne avec naturel. Devant nettoyer (encore une brimade) le sous-sol de l'église de l'école, Coopersmith découvre une pièce secrète renfermant le sanctuaire d'un prêtre satanique (celui du prologue) dont les ouvrages, rédigés en latin, vont passionner Coopersmith. Ce dernier découvre avec un intérêt croissant les formules permettant d'invoquer Lucifer et, grâce à un ordinateur, initialement destiné à lui faire assimiler la stratégie miliaire, le jeune Stanley se spécialise, à l'insu de tous, dans l'étude approfondie du satanisme, science qu'il mettra en pratique pour accomplir une vengeance peu banale.
Qu'on en juge : un troupeau de porcs sauvages, d'une race proche du sanglier, envahit une salle de bain pour dévorer la personne se trouvant sous la douche, ou bien surgit du plancher de l'église lors de l'attaque finale où l'horreur déferlant sur l'écran (la répulsion le disputant au réalisme abrupt de certains passages) n'est qu'à la mesure du désespoir de Coopersmith qui vient de perdre son plus cher compagnon, un chiot qu'il couvait de tout son amour refoulé, et que des garnements ont, au cours d'une parodie de messe noire, cruellement immolé.
Evilspeak exploite à sa manière le créneau horrifique jusque dans des scènes « gore » du plus haut niveau, mais se distingue des trop nombreux films fantastiques qui misent, tel **l'Aldila** de Lucio Fulci, sur une succession plus ou moins adroite de « scènes à faire » et font fi de la logique, de l'enchaînement des événements et de la psychologie des personnages. Trois points essentiels parfaitement assimilés par le réalisateur Eric Weston et qui concourent à élever son œuvre au rang des grands films fantastiques. L'horreur n'arrive pas de manière impromptue, mais découle d'un ensemble de phénomènes rendant l'issue inéluctable. A ce niveau, **Evilspeak** est un modèle sur lequel devrait se baser nombre de trames à tendance surnaturelle, c'est-à-dire exploiter le côté fantastique pour mettre en image ce que nous avons tous rêver d'accomplir à un moment donné de notre existence sans jamais oser mettre en pratique ce que nous dictait les réactions primaires de notre conscience. Exutoire de nos fantasmes vengeurs et haineux, **Evilspeak**, film métaphore, peut aussi se vivre comme une expérience profondément libératrice.

Gilles Polinien

U.S.A. 1981 - *Production :* Leisure Investment Company/Coronet Film Corporation. *Prod. :* Sylvio Tabet, Eric Weston. *Réal. :* Eric Weston. *Prod. Ex. :* Sylvio Tabet. *Scén. :* Joseph Garofalo. *Phot. :* Irv Goodnoff. *Int. :* Clint Howard, R.G. Armstrong, Lynn Hancock, Charles Tyner, Haywood Nelson, Joseph Cortese, Claude Earl Jones, Don Stark. *Dist. en France :* Les Films Jacques Leitienne. 90 mn. Couleurs. Dolby-stéréo.

NEW YORK 1997



Les files d'attente s'allongeaient devant les cinémas dès 14 h le jour de la sortie de **New York 1997**, mais il n'est pas sûr que la seule célébrité du nom de Carpenter suffise à expliquer la rapidité de ce succès. En fait, c'est plutôt la victoire d'une publicité particulièrement ingénieuse, celle des affiches : non pas tant le visage de cette espèce de pirate borgne bien envahissant que, plus subtiles, les quelques lignes de texte qui l'accompagnent. « En 1997 », nous dit-on, « le taux de la criminalité aux U.S.A. a augmenté de 400 %. New York est devenu une prison de haute sécurité. Un mur encercle Manhattan : une fois qu'on y est rentré, on n'en ressort plus. » Et vraiment, qui pourrait s'empêcher de rêver à partir de telles bases ? Pas même la majorité des critiques, qui s'est contentée de reprendre la substance de ces lignes pour résumer le film.

Mais ce New York, prison de la fin du siècle, n'est là que comme une donnée inexpliquée, un simple décor planté par un prologue de quelques minutes. L'intrigue proprement dite obéit à une structure qui, elle, reste très traditionnelle, sinon conventionnelle : le héros doit s'infiltrer chez les méchants pour rapporter dans un délai donné une bande magnétique — et, accessoirement, un président des Etats-Unis — dont dépend le sort du monde. **Goldfinger** ? **Les diamants sont éternels** ? Malgré son bandeau sur l'œil gauche qui le place du côté des durs mal dégrossis, le Snake de **New York 1997** doit beaucoup à son « ancêtre » James Bond. Il a d'ailleurs les mêmes gadgets — montres électroniques de toutes sortes, micro-bombes placées à l'intérieur du corps, et qui ne seront désamorcées que quelques secondes avant l'instant fatal ; il subit les mêmes mésaventures, c'est-à-dire qu'il perd progressivement tous ces gadgets défensifs pour se retrouver nu, au sens propre du terme, puisqu'il doit affronter à un moment un terrible colosse dans une lutte inspirée des jeux du cirque romains. Bref, c'est finalement le triomphe de l'intelligence, et toujours, aussi, le *demi*-triomphe du héros, qui, à la fin, ne doit sa survie qu'à une intervention extérieure. Souvenez-vous : James Bond lui non plus n'arrivait pas à désamorcer tout seul la bombe atomique qui encombrait Fort Knox, et seule la main compétente d'un technicien arrêtait le compteur à 007.

Si l'on s'en tient à cet aspect des choses, c'est-à-dire à l'aspect spectaculaire, **New York 1997** est une réussite totale. Le budget de Carpenter, ici gigantesque par rapport à celui de ses précédents films, n'a pas été dépensé en vain, et le spectateur en a pour son argent. Du planeur qui atterrit en haut du World Trade Center en terminant sa course *in extremis* au bord de la terrasse, à la poursuite en voiture finale entre Snake et la bande du méchant Duke le long d'un pont miné déjà jonché de carcasses automobiles, de l'espèce d'œuf de protection où se niche le Président quand son avion s'écrase, aux lustres qui ornent l'imposant véhicule de Duke, rien ne manque pour *distraire* le spectateur. Force est de reconnaître qu'on ne s'ennuie pas une seule seconde en voyant **New York 1997**, alors même que l'action reste confinée dans un lieu et un temps unique, tout le film se passant la nuit dans ce décor carcéral.

Mais c'est là que les choses ne vont plus très bien : ce décor n'est pas carcéral du tout, car on ne nous donne pas son *histoire*. Les raisons de l'augmentation de la criminalité annoncée dans la publicité ne sont à aucun moment évoquées, ni même suggérées. L'organisation interne et, disons, politique, de New York, puisque, prison ou pas, il s'agit d'une communauté de trois millions de personnes, est totalement passée sous silence, à l'exception de ce caricatural Duke censé être le roi de la ville, mais si aisément accessible. On ne nous explique pas non plus pour quelle raison le Président des Etats-Unis doit être cette loque sans volonté pour laquelle Donald Pleasance est aller rechercher son personnage de **Cul-de-sac**. Pire encore : ce New York 1997 n'est pas loin de se confondre avec celui d'aujourd'hui. Ernest Borgnine déclare d'ailleurs derrière son volant : « Ça fait trente ans que je conduis mon taxi dans ce quartier », exactement comme si rien ne s'était passé pendant ces trente ans. On peut même se demander si le choix de Borgnine, et aussi de Lee Van Cleef, ne sont pas là pour indiquer que les méchants de l'an 2000 sont les mêmes que ceux des années soixante. Si c'est cela, la farce est trop grosse pour être convaincante, et ceux qui espéraient trouver dans le film de Carpenter une version futuriste de **Brubaker** seront déçus. Il est vrai qu'à la fin quelque chose a changé : le héros rejette son surnom Snake pour reprendre son nom Plissken. Rédemption peut-être, mais en tout cas retour vers le passé.

La faiblesse d'**Escape from New York** est, somme toute, la même que celle de **Fog**. Les deux œuvres sont des films sans conclusion (la seule surprise de **Fog** était qu'on n'attendait plus le meurtre du pasteur, tant on l'attendait depuis longtemps !). Ce qui ne serait pas un reproche pour les films de James Bond — au moins pour les derniers —, dont le principe même est d'être construits sur des bulles de savon. Mais, dans la mesure où Carpenter se réfère toujours à des aspects historiques et sociaux (la fête dans **Halloween**, la légende dans **Fog**), on ne peut s'empêcher de regretter de le voir s'arrêter en cours de route dans les *mythes* qu'il aborde. Carpenter serait sans conteste une réalisateur de génie s'il ne faisait pas tant confiance à son talent. Prudemment, le titre américain **Escape from New York** se gardait de situer le film dans le temps. Le titre français, **New York 1997**, qui louche de façon bien sympathique du côté du **1984** d'Orwell, signale cruellement ce que le film aurait pu être, mais ce qu'il n'est pas. Et, finalement, la publicité n'était pas si mensongère — au moins dans ses images : comme son pirate borgne, **New York 1997** voit les choses sans leur relief.

Frédéric Albert Lévy

U.S.A. 1980 - *Production :* Debra Hill Production. *Prod. :* Larry Franco. *Réal. :* John Carpenter. *Prod. Ass. :* Barry Bernardi. *Scèn. :* John Carpenter, Nick Castle. *Phot. :* Dean Cundey. *Dir. art. :* Joe Alves. *Mont. : Todd Ramsay. Mus. :* John Carpenter, en collaboration avec Alan Howarth. *Son :* Tommy Causey. *Déc. :* Cloudia. *Cost. :* Stephen Loomis. *Assist. réal. :* Larry Franco. *Int. :* Kurt Russell (Snake Plissken), Lee Van Cleef (Bob Hauk), Ernest Borgnine (Cabbie), Donald Pleasence (le Président des U.S.A.), Isaac Hayes (Le Duc de New York), Season Hubley (O'Nuts), Harry Dean Stanton (Brain), Adrienne Barbeau (Maggie), Tom Atkins (Rehme), Charles Cyphers (Secrétaire d'Etat). *Dist. aux U.S.A. :* Avco Embassy. *Dist. en France :* Parafrance. 99 mn. Métrocolor.

Les aventuriers de l'arche perdue

George Lucas est un peu le Walt Disney des années 1980. Si le père de Mickey Mouse était encore parmi nous aujourd'hui, il serait fier de produire des films tel **Raiders of the Lost Ark.** Comparer la dernière œuvre de Lucas et Spielberg à une production Disney n'a rien de péjoratif. Les connotations négatives qui s'attachent à ce nom sont récentes et — hélas ! — l'œuvre des successeurs maladroits du Grand Walt. On oublie trop facilement le rôle de pionnier de celui-ci dans le domaine du film d'aventures tout public : **20,000 Leagues under the Sea**, la série **« Conquest of Space »** etc. Gageons que s'il était vivant, et avait l'âge de Lucas et Spielberg, Disney nous aurait donné **Star Wars** et **Raiders...**

Film d'aventures tout public, **Raiders...** n'en est pas pour autant infantile (comme certains produits actuels des studios Disney). Il s'agit d'un film à plusieurs niveaux — ce qui explique son succès — qui peut être vu avec autant de plaisir par des adultes, qui apprécieront son humour et ses clins d'œil, que par des enfants qui resteront bouche bée devant les péripéties d'Indiana Jones.

Notre héros est ici un archéologue-aventurier, dans la plus grande tradition des « pulp magazines » (Robert Howard, etc.), des « sérials » d'avant-guerre ou — plus près de nous — des *Bob Morane* européens. L'action se déroule en 1936, et le travail d'Indiana Jones est de retrouver le mystique Arche d'Alliance des Hébreux avant que les Nazis ne s'en emparent. Cette « quête » entraînera Jones des montagnes népalaises aux îles de la Méditérannée, en passant par l'Egypte et, pour bien faire, avec en surcroît un prélude en Amérique du Sud !

L'intrigue est littéralement truffée de rebondissements. Le scénario se plait à créer des « cliff-hangers » toutes les dix minutes : héros sur le point d'être écrasé, héros poursuivi par des chasseurs de têtes, héros enfermé vivant dans un tombeau etc. Steven Spielberg, qui est sans nul doute, avec Walter Hill et John Carpenter, l'un des meilleurs réalisateurs de scènes d'action américain, se trouve là dans son domaine. De fait, la réalisation est terriblement impressionnante, et — pour n'en citer qu'une — la scène durant laquelle Jones doit conquérir un camion ennemi, roulant à folle allure et bourré de nazis, est un morceau d'anthologie.

Comme nous l'avons dit plus haut, les plus jeunes resteront bouche bée devant les exploits d'Indiana Jones, mais beaucoup d'adultes seront également rivés à leur fauteuil tant est grand le talent de Spielberg en ce domaine. Si l'intrigue est en tout point conforme à ce que nous attendons de ce genre d'histoire, elle n'en est pas pour autant aride. **Raiders...**, que l'on ne s'y trompe pas, a été conçu par des gens d'aujourd'hui, qui certes désiraient retrouver le charme des lectures de leur enfance, mais qui n'en sont pas pour autant aveuglés par celles-ci. Le film contient énormément d'humour, de clins d'œil, de références à d'obscurs classiques des « serials » et pas mal de second degré. Certains « gags » (que nous ne dévoilerons pas ici) mériteraient franchement de figurer dans « *Mad Magazine* » !

La conclusion de l'histoire, ou la révélation du secret de l'Arche d'Alliance, satisfera les spectateurs les plus exigeants, et les grands amateurs d'effets spéciaux et d'émotions fortes. Lucas, autant que Spielberg, sait qu'un film demande un point d'orgue, et n'a reculé devant rien pour ménager des scènes finales réellement grandioses. Tout le talent des techniciens d'Industrial Light & Magic de Lucasfilm se retrouve ici, avec des réminiscences de **Close Encounters of the 3rd. Kind.**

Harrison Ford, qui joue le rôle d'Indiana Jones, est parfait dans celui-ci. Loin de nous donner une copie conforme d'Han Solo version 1936, il nous présente au contraire une espèce d'Humphrey Bogart aventurier, littéralement increvable, et finalement très sympathique. A lui tout seul, Ford réussit à rendre vraissemblable les incroyables péripéties de son personnage et même — ce qui est rare dans un film d'aventures — à donner à celui-ci une profondeur que n'avaient pas les héros de **Star Wars.**

Le reste du « cast » est également remarquable, tant du point de vue du choix des acteurs que des interprétations. On retiendra tout particulièrement Karen Allen, l'héroïne du film, qui sort en droite ligne des films de Howard Hawks ; Ronald Lacey, nazi sadique qui n'a rien à envier à Peter Lorre et Paul Freeman en « vilain » élégant, courtois et... sans scrupules (il est par ailleurs Français !). John Rhys-Davies complète l'équipe dans le rôle d'un Egyptien, ami de Jones.

La partition de John Williams, exemplaire comme d'habitude, souligne le film sans l'écraser (ce qui n'était pas le cas dans **Star Wars**).

La seule critique que l'on pourrait formuler envers **Raiders of the Lost Ark** concerne au demeurant un détail assez minime. Le film contient un certain nombre de scènes — trois ou quatre, pas plus — qui peuvent être assez terrifiantes pour un plus jeune enfant. Dans ce qui se veut être avant tout un divertissement familial, nous sommes étonnés de trouver des images de momies en décomposition, avec des serpents sortant de leur bouche, ou des visages léchés par les flammes qui fondent d'une façon particulièrement graphique, et ce dans un style qui n'a rien à envier aux films italiens de **Zombies.** Ce qui est acceptable, voire recommandé, dans un genre surprend ici, dans un cadre tout à fait différent. Les scènes de ce type sont relativement minimes, mais il reste que **Raiders...** est souvent un film *très* violent, et d'une violence *explicite* (le sang gicle etc.). Ceci ne nuit pas aux qualités mentionnées plus haut — surtout pour un public adulte — mais on peut s'interroger sur ce choix artistique qui, à notre avis, est une erreur.

Plus généralement, d'aucuns pourront reprocher à **Raiders...** d'être un film essentiellement « creux », c'est-à-dire d'action pure, très réjouissant lors de sa projection mais ne laissant aucun souvenir ou reflexion profonds à la sortie. Ceci est, par ailleurs, une critique qui pouvait être adressée (et le fût maintes fois) à **Star Wars.** On ne peut que lui opposer le désir marqué de George Lucas de faire des films de pure distraction, du type de ceux qu'il aimait étant enfant. Respectons-donc ce désir, mais relevons néanmoins qu'une bonne dose de la magie de **Star Wars**, qui provenait en grande partie de ses effets spéciaux, de sa richesse visuelle, etc. est absente de **Raiders...** qui n'a donc que son pur contenu d'aventures pour retenir le public. Celui-ci ne semble guère s'en préoccuper puisque le film a rencontré cet été un immense succès aux Etats-Unis, et qu'une suite qui transportera Indiana Jones au cœur de l'Afrique dans la meilleure tradition d'Edgar Rice Burroughs est en préparation...

Jean-Marc Lofficier

U.S.A. 1980 - *Production :* Lucasfilm Ltd. *Prod. :* Frank Marshall. *Réal. :* Steven Spielberg. *Prod. Ass. :* Robert Watts. *Prod. Ex. :* George Lucas, Howard Kazanjian. *Scén. :* Lawrence Kasdan, d'après une hist. de George Lucas et Philip Kaufman. *Phot. :* Douglas Slocombe. *Dir. art. :* Norman Reynolds, Leslie Dilley. *Mont. :* Michael Kahn. *Mus. :* John Williams. *Effets spéciaux :* Richard Edlund. *Int. :* Harrison Ford (Indy), Karen Allen (Marion), Wolf Kahler (Dietrich), Paul Freeman (Belloq), Ronald Lacey (Toht), John Rhys-Davies (Sallah), Denholm Elliott (Brody), Anthony Higgins (Gobler), Alfred Molina (Satipo), Vic Tablian (Barranca). *Dist. en France :* C.I.C. 115 mn. Metrocolor.



Caveman n'est pas vraiment de la S-F ou du fantastique. C'est une comédie se déroulant à l'âge de pierre ou à peu près, et contant les démêlées d'un homme des cavernes astucieux comme pas un, interprété avec succès par Ringo Starr. L'intrigue est, pourquoi ne pas le dire, vieille comme le monde ! Ringo est amoureux de la femme du Chef de sa tribu (superbe Barbara Bach qui pourrait faire pâlir d'envie Raquel Welch). Pour la conquérir, il va progressivement découvrir le feu, les armes en silex, etc. tout ça plutôt par accident ! L'humour de **Caveman** n'est pas fin, mais il est efficace et plusieurs séquences sont réellement drôles, en particulier celles faisant intervenir des dinosaures ou autres monstres préhistoriques, animés par « stop motion animation » (excellente au demeurant). Le principal ressort comique du film est, bien sûr, l'utilisation de l'anachronisme ou de la juxtaposition d'éléments « modernes » et préhistoriques. Astérix et les Pierrafeu réunis, en quelque sorte. A cela il faut ajouter une pincée de non-sens, une bonne dose de slapstick ou d'humour vulgaire, remis au goût du jour par **Animal House**, **The Blues Brothers**, etc. et nous avons finalement une « Guerre du Feu » que Rosny Aîné aurait très certainement désavouée !
L'astuce principale du film rappelle un peu les noix de coco imitant les chevaux dans **Monty Python & The Holy Graal** : drôle au début, tout le monde s'y faisait avec une surprenante rapidité. Ici, personne ne parle anglais, ou français, (sauf un Chinois que tout le monde croit un peu bizarre), mais tous parlent « préhistorique ». Cela nous donne une avalanche de sons, grimaces, mimiques, « grouks », « arumphs », « uka », etc. L'étonnant est que, très vite, ce dialecte semble totalement naturel et nous nous prenons, très facilement, à comprendre ou imaginer un dialogue plus poussé, voire à reconnaître certains mots ! **Caveman** n'est certes pas le chef-d'œuvre comique de l'année, mais enfin les bonnes comédies sont rares et **Caveman** en est une, même si elle aurait pu être meilleure. Le film mérite de toute façon d'être vu par tous les amateurs de Dinosaures animés. Il sera difficile de voir un film de Ray Harryhausen sans se remémorer en souriant les inénarrables dinosaures de **Caveman** !

Jean-Marc Lofficier

U.S.A. 1981 - *Production :* A. Turman-Foster Company Production. *Prod. :* Lawrence Turman, David Foster. *Réal. :* Carl Gottlieb. *Scén. :* Rudy de Luca et Carl Gottlieb. *Phot. :* Alan Hume. *Dir. art. :* Philip M. Jefferies, Jose Rodriguez Granada. *Mont. :* Gene Fowler Jr. *Mus. :* Lalo Schifrin. *Son :* Claude Hitchcock. *Effets sonores :* Pelifilm. *Maq. :* Del Armstrong. *Cost. :* Robert Fletcher. *Cam. :* Jack Arhur Lowin. *Effets spéciaux visuels :* Effets Associates Inc. *Sup. des effets spéciaux visuels :* David Allen. *Artistes matte :* Dan Curry, Rocco Gioffre, Jena Holman. *Illustrateur :* Michael Ploog. *L'abominable Homme des Neiges créé par :* Christopher Walas. *Sup. des effets spéciaux :* Roy Arbogast *Cascades :* Jim Halty, R.A. Rondell, Ron Stein. *Int. :* Ringo Starr (Atouk), Dennis Quaid (Lar), Shelley Long (Tala), Jack Gilford (Gog), Cork Hubbert (Ta), Mark King (Ruck), Paco Morayta (Flok), Evan Kim (Nook), Barbara Bach (Lana), John Matuszak (Tonda), Richard Moll (L'Abominable Homme des Neiges), Miguel Angel Fuentes (Grot). *Dist. en France :* Artistes Associés. 90 mn. Technicolor. Panavision.

entretien avec Jenny Agutter
suite de la page 39

Non seulement lui, mais aussi son protagoniste masculin : le fait que cette rencontre entre un homme et une femme — entre lesquels « passe » manifestement quelque chose — ne prenne jamais la moindre teinture romantique, au sens traditionnel du terme, ne peut qu'accroître l'aura de mystère qui émane d'eux. Ceci dit, s'il ne se rejoignent pas sentimentalement, il y a quelque chose qui les lie et qui dépasse le cadre de relations normales : la même quête d'une vérité, et leur aptitude commune, par des voies différentes, à la percevoir par-delà les apparences. Alors si vous y regardez bien, certes il n'y a pas d'« amour », mais il y a là une forme de « communion » qui se substitue à lui.

Pouvez-vous parler de votre travail avec Michael Anderson sur des films comme **L'âge de cristal** *et* **Dominique ?**

C'est un homme qui aime énormément son métier, et qui le pratique presque comme un jeu. Il est donc très agréable de travailler avec lui, car il sait donner au tournage un aspect toujours neuf et enthousiasmant. Mais le travail a été un peu différent sur les deux films, parce que **Dominique** requérait une direction d'acteur plus précise, plus étudiée.

Et avec David Hemmings ?

Avec lui c'est tout aussi agréable, mais les choses ne se présentent pas sous le même angle, parce qu'il a été — et est toujours — comédien. Il connaît par expérience les besoins du comédien, sa façon d'appréhender les situations. Il sait très bien pénétrer les problèmes et, quand on les lui pose, il les voit immédiatement d'un œil très juste. Cela ne l'empêche pas, d'ailleurs, de laisser une grande part de liberté aux acteurs. Un homme comme Michael Anderson a, disons, une vision plus globale du tournage.

Avez-vous été mêlée au tournage de la catastrophe, dans **The Survivor ?**

Oui, et c'était fascinant. Vraiment quelque chose de nouveau pour moi, surtout dans les conditions où cela a été réalisé : une seule prise, faite par quatre caméras. Le travail de préparation est essentiel, et remarquable. Chacun est à sa place, connaît les moindres détails de sa tâche. Alors bien sûr, c'est typiquement le genre de scène dans lequel les comédiens se sentent un peu à l'écart : dans une telle séquence, la vedette, c'est l'avion ! Mais le spectacle en vaut la peine !

Pour le tournage des séquences avec les voix, notamment dans votre maison, aviez-vous le son en playback ?

Non. Tout a été fait après. Evidemment, cela pose quelques problèmes de faire croire aux spectateurs que vous êtes effrayée, voire terrorisée, par quelque chose que vous ne pouvez qu'imaginer — et encore, puisque c'est une chose qui n'a même pas d'existence « physique », qui n'existe pas, même artificiellement. Je n'avais qu'une très vague idée de ce qui était sensé me faire réagir... Et d'un autre côté, il ne faut pas que cette réaction paraisse ridicule, parce que c'est toute la scène, sinon le film, qui s'écroule...

Et dans **An American Werewold in London,** *quel est votre rôle ?*

Je suis Alex Price, une infirmière. Le film commence avec deux amis américains qui se promènent, sous la pluie, dans la campagne. Ils entendent un hurlement... et quelques mois plus tard, l'un d'eux, David, reprend conscience dans un hôpital londonien. Son ami est mort, son cadavre a été découvert horriblement mutilé par, lui dit-on, un fou. Et il a été emmené aux USA pour y être enterré. Soigné par Alex, il recouvre peu à peu la santé tout en sentant que quelque chose ne tourne pas rond dans toute cette histoire... La suite, je vous la laisse découvrir ! Mon personnage est en relation étroite avec celui de David, d'abord parce qu'ils nouent entre eux des relations amoureuses, mais aussi parce qu'elle l'aide, tente de l'apaiser.

Et c'est votre premier film d'horreur ?

Oui. C'est un film très sérieux, très dramatique, qui m'a permis de connaître John Landis : lui aussi est un réalisateur qui sait rendre le tournage très plaisant. Il est extrêmement gai, et comme il est l'auteur du scénario, le film n'a cessé d'évoluer pendant le tournage — un tournage plein d'effets spéciaux, lui aussi ! Et cela m'a donné l'occasion d'un rôle à l'opposé de celui de **Dominique :** un rôle constamment en rapport avec la situation, un personnage toujours « réel », et dans la réalité.

Propos recueillis et traduits par
Bertrand Borie

OUTLAND
suite de la page 20

imperfection. On peut même le mettre sous un microscope, si quelqu'un le désire... »

Outland boucla son tournage mi-octobre, et plongea directement dans une période condensée de six mois de post production, destinée à préparer le film pour sa date de distribution (aux USA) en mai 81. Pour Roy Field, les aspects les plus difficiles étaient encore à venir, alors que la longue phase d'effets optiques en laboratoire, demandant un travail harassant, accélérait son rendement. Et pour lui, le plan de travail était loin d'être généreux... En effet, à seulement quelques semaines avant la sortie du film, Stuart Baird, qui avait notamment signé les montages très précis de **The Omen** et de **Superman**, ainsi qu'un travail de sauvetage non crédité sur **Altered States**, était encore en train d'incorporer dans le film des effets optiques à peine achevés. Pendant ce temps, Peter Hyams faisait l'aller et retour entre Londres et Los Angeles, orchestrant la post production et surveillant les ultimes détails.
Sans équivoque, Hyams considère **Outland** comme son meilleur travail :

« **Outland** est un film très complexe du point de vue de la production. Ma propre imagination et mon intuition de ce qui est « juste » exceptées, je n'avais à ma disposition aucun système de référence pour une œuvre de ce genre. Pourtant, on vous octroie la responsabilité de créer un endroit que personne n'a jamais vu auparavant, et de le rendre réaliste... A mon avis, le côté le plus ardu est de ne pas se laisser distraire par les jouets : les fioritures physiques et les effets spéciaux. Heureusement, les trucages dans ce cas servent mon propos : mettre en valeur les sentiments, et rendre crédible l'histoire. Les effets et les décors dans un film comme celui-ci devraient être utilisés comme dans une certaine façon, le désert dans **Lawrence d'Arabie.** Le sujet de ce dernier n'est pas une dune de sable ; il parle d'êtres humains... Je n'essaye absolument pas de comparer **Outland** à **Lawrence d'Arabie,** comprenez-moi bien, mais je crois qu'on peut appliquer l'analogie dans la mesure où on peut se servir d'un endroit très exotique — un lieu où en termes de fascination et de danger, l'environnement physique est le protagoniste principal — et néanmoins ne pas se laisser totalement dominer par lui. Maintenir une espèce d'unité de narration était mon objectif fondamental... J'ai désespérément essayé que tout ce qui est dans le film soit efficace pour le film, si **Outland** doit avoir du succès, cela ne sera pas à cause des décors ou des effets spéciaux, mais pour l'unique raison qu'il traite de véritables êtres vivants faisant face à des problèmes très humains... »

Don Shay
(Traduit de l'américain par Dominique Monrocq)

NOVEMBRE 1981
11e Anniversaire du Festival International de Paris du Film Fantastique et de Science-Fiction

Le Festival International de Paris
du Film Fantastique et de Science-Fiction,
organisé sous le haut patronage
du Secrétariat d'Etat à la Culture,
du Centre National de la Cinématographie,
et de la Ville de Paris,
aura lieu, pour sa onzième année consécutive,
à Paris, au GRAND REX (2 800 places),
du 12 au 22 novembre 1981.

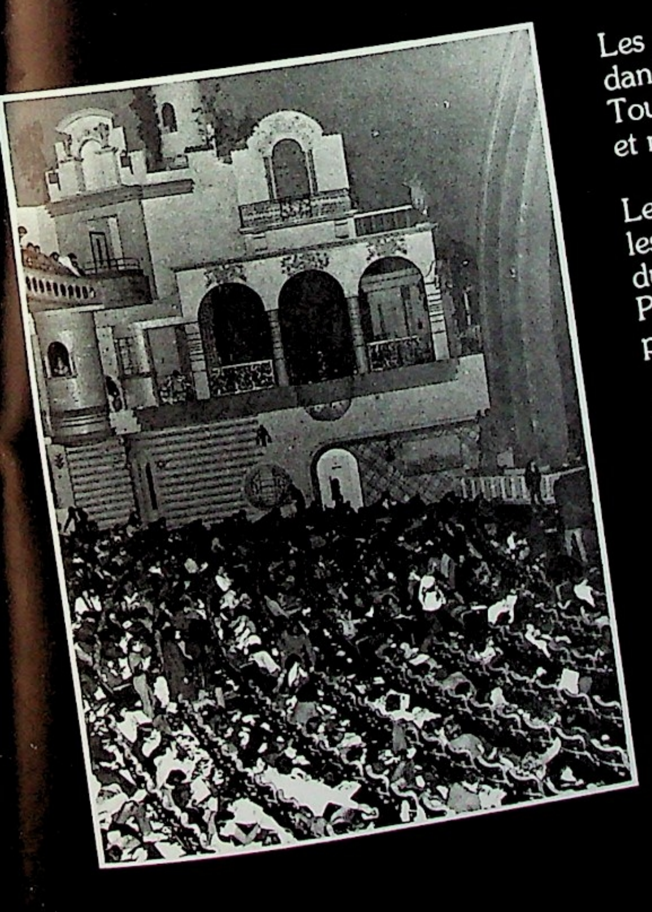
Le Festival présentera
des longs métrages inédits en compétition,
des avants-premières mondiales
en présence des réalisateurs,
des sections informative et rétrospective,
et des courts métrages de différents pays,
dans les catégories Epouvante,
Science-Fiction, Merveilleux.

Les projections auront lieu tous les soirs
dans la grande salle du Rex, de 20 h à 24 h
Tous les films sont différents
et ne seront présentés qu'une seule fois.

Les spectateurs intéressés peuvent obtenir
les renseignements nécessaires auprès
du Secrétariat (inscriptions à partir de septembre)
Pour toute demande de réponse individuelle
prière de joindre une enveloppe timbrée

11e FESTIVAL INTERNATIONAL DE PARIS
DU FILM FANTASTIQUE ET DE SCIENCE FICTION

Secrétariat : 9, rue du Midi. 92200 Neuilly France
(tél. : 745.62.31)



CINEFLASH

PARIS FANTASTIQUE : du 12 au 22 novembre, le 11ᵉ anniversaire du Festival International de Paris proposera les dernières nouveautés en matière d'épouvante et de fantastique, ainsi que différents hommages à des cinéastes célèbres : John Landis, John Carpenter, Ray Harryhausen, etc.
En compétition notamment : *Incubus, Just Before Dawn, X-Ray, Burning, Hell Night, The Last Horror Film* (U.S.A.), *Return of the Werewolf*, (Espagne), *L'Aldila, Hell of the Living Dead, The Black Cat* (Italie). Invités attendus : Ray Harryhausen, Vincent Price, John Landis, Joe Spinell et Caroline Munro.

En première partie des 11 soirées, une compétition de courts métrages français : les jeunes réalisateurs désireux d'y participer peuvent proposer leurs films (16 mm/35 mm uniquement) à l'organisation du Festival (9, rue du Midi, 92200 Neuilly. Tél. : 624.04.71/745.62.31) avant le 20 octobre.

MONSTRES A LIRE : vient de paraître, aux Editions l'Age d'Homme, de Lausanne, un ouvrage consacré à **Robert Siodmak,** d'autant plus précieux qu'il est le premier, en langue française, dédié à un cinéaste jusqu'ici superbement et injustement ignoré. Ayant eu accès aux mémoires inédites de Robert Siodmak et après un long échange de correspondance avec son frère Curt (toujours citoyen hollywoodien aujourd'hui), Hervé Dumont nous livre une étude exhaustive sur une carrière que nul cinéphile ne devrait ignorer. De Berlin à Hollywood via Paris, Robert Siodmak a réalisé une soixantaine de films (certains en double version), dont aucun n'est négligeable, beaucoup d'un vif intérêt et plusieurs des chefs-d'œuvre. H. Dumont donne à son texte un réel intérêt historique, nous décrivant, exemples précis à l'appui, les divers milieux où évolua Siodmak : l'Allemagne pré-nazie, la France du Front Populaire, Hollywood en guerre, puis en proie au maccarthysme, etc. Grand directeur d'acteurs, Siodmak a littéralement collectionné les « monstres sacrés » (Emil Jannings, Harry Baur, Von Stroheim, Charles Laughton, Orson Welles), mais aussi il a révélé des possibilités insoupçonnées chez des actrices aussi stéréotypées que Maria Montez *(Cobra Woman)*, Yvonne de Carlo ou Maria Schell, tandis qu'il a mis en évidence le talent de certaines grandes actrices spécialisées dans les compositions antipathiques : Gale Sondergaard, Geraldine Fitzgerald ou Rosalind Ivan. Loin de leur emploi coutumier, il a fait de Maurice Chevalier un condamné à mort *(Pièges)*, et de Gene Kelly un assassin psychopathe *(Christmas Holliday)*.

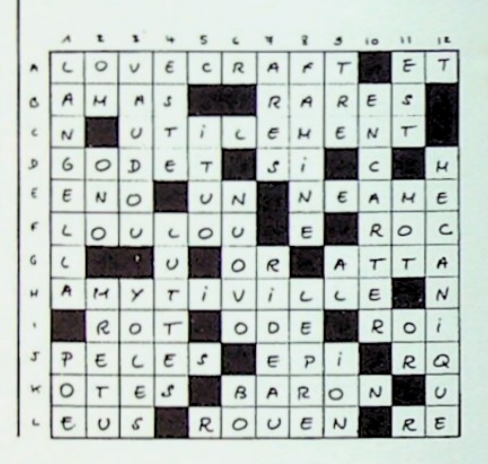
Son apport très important au « film noir » embrasse tout l'éventail de ce genre : histoires de gangsters, drames familiaux proches de l'univers hitchcockien, et suspenses versant résolument dans l'épouvante *(Phantom Lady, The Spiral Staircase)*. Toujours grâce au film noir, il a dirigé quelques-unes des meilleures vedettes d'alors : Barbara Stanwyck, Ava Gardner, Shelley Winters, etc.

L'ouvrage est abondamment documenté, chaque film étant traité avec un luxe de détails : anecdotes de tournage, scénario, critiques d'époque, qui rendent le texte très vivant. De plus, parallèlement à la carrière de Robert, nous est relaté, mais plus brièvement, celle de Curt Siodmak, spécialiste de la science-fiction littéraire et cinématographique, les deux frères ayant travaillé ensemble sur plusieurs productions, dont *I.F.1. ne répond plus* et *Son of Dracula*, où Robert Siodmak dirigea Lon Chaney Jr., durant le contrat de sept ans qui lia Siodmak à l'Universal.

(P.G.)

Nous avons également reçu : **Voyage à travers l'impossible,** de Jules Verne et Adolphe d'Ennery, pièce de théâtre fantastique, inédite depuis un siècle, présentée, illustrée et commentée par François Raymond (B. Diffusion, J.J. Pauvert éditeur). Un volume superbement mis en page, indispensable aux amateurs du grand visionnaire français — La revue portugaise « Cinema Novo » a publié un numéro spécial cinéma fantastique, à l'occasion du 1ᵉʳ Festival du genre organisé à Porto (Cinema Novo, Apartado 78, 3002 Porto Cedex. Portugal) — Un nouveau fanzine français, **Intruder,** se distingue par son bel éclectisme : la censure, l'actualité, etc. (Michel Spinosa, « Les Grand Logis », Bât. L., Chemin des Ames du Purgatoire, 06600 Antibes. Le nº 10 F).

MOTS CROISÉS FANTASTIQUES
(solution du nº 19)



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A	L	O	V	E	C	R	A	F	T	■	E	T
B	A	M	M	S	■	■	R	A	R	E	S	■
C	N	■	U	T	I	L	E	M	E	N	T	■
D	G	O	D	E	T	■	S	I	■	C	■	H
E	E	N	O	■	U	N	■	N	E	A	M	E
F	L	O	U	L	O	U	■	E	■	R	O	C
G	L	■	■	U	■	O	R	■	A	T	T	A
H	A	M	Y	T	I	V	I	L	L	E	■	N
I	■	R	O	T	■	O	D	E	■	R	O	I
J	P	E	L	E	S	■	E	P	I	■	R	Q
K	O	T	E	S	■	B	A	R	O	N	■	U
L	E	U	S	■	R	O	U	E	N	■	R	E

BULLETIN D'ABONNEMENT
à adresser avec le règlement correspondant à :
MEDIA PRESSE EDITION
92 Champs-Elysées 75008 PARIS - Tél. : 562.75.68

Nom de l'abonné(e) ....

Adresse ....

Code Postal *Ville* ....

Je souscris ce jour un abonnement à **L'ÉCRAN FANTASTIQUE**, à compter du prochain numéro.
Ci-joint mon règlement à l'ordre de « Media Presse Edition »
Abonnement : France Métropolitaine : 6 nᵒˢ : **86 F**
Europe : 94 F. Autres pays (par avion) : nous consulter
Anciens numéros : France : Nº 1 à 8, 17 F l'exemplaire
Nº 9 à 12, 19 F l'exemplaire
Nº 13 à 15, 15 F l'exemplaire
Nº 16 et suivants, 18 F l'exemplaire
Frais de port : 2,40 F par exemplaire. Etranger : nous consulter.
Pour toute demande de renseignements, joindre une enveloppe timbrée.



Diffusion : Messageries Lyonnaises de Presse.
Maquette, Composition, Réalisation : Compographia Paris 19ᵉ.
Imprimerie Levert, Aubervilliers. Dépôt légal : 3ᵉ trimestre 1981.


auto verte
L'évasion sur quatre roues.
AUTO VERTE
UN PIED DE NEZ
AUX VOITURES TRISTES !
Chaque mois, dans Auto Verte : la liberté, la fantaisie et la joie de vivre sur quatre roues.
Loin du bitume-routine, oubliez les feux rouges et passez au vert.
Auto Verte est une publication des éditions Larivière.
Philippe CORNUT


GAULOISES
Blue Way
GAULOISES
BLUE WAY
FILTRE
FILTRE
P. COULON
GAULOISES BLUE WAY
20 CIGARETTES FILTRE